

CoV

64 ★ AMIGA ★ PLUS 4

Commodore Világ #18

1991. szeptember

III. évfolyam 6. szám

Ára: 59,- Ft



Mivel a borítókön telődöttünk hirdetésekkel, az időközben esedékesé vált top-lista nem fért ide. Nem baj, a fennmaradó helyen megragadjuk az alkalmat és az 5-6. oldalon található "software rásózósd!" c. játékleírásban megígért címeket kezdjük közölgetni:

Az **AMIGA FORMAT** pillanatnyilag Európa legnagyobb példányszámban eladott Amiga magazinja, ennek megfelelően tele vannak zsetonnal: a coverdiskjeiken közölt programokért 100 és 1.000 font közötti összeget is fizetnek. Ide főleg játékokat és felhasználói programokat várnak. Az elküldött lemez mellé az alábbi kérdőívet kell kitölteni:

Name/Address: (a szerző neve/címe)
Telephone (Daytime/Evenings): (telefonszám napközben és este)

Program name is... (a beküldött program címe)

Total size of files in Kbytes: (a program mérete Kbyte-okban. 200K-nál hosszabb programokat nem akarnak felhasználni, leginkább 100K alatti programokat akarnak közölni)

Meg kell jelölni, hogy a program milyen kategóriába sorolható be

It is a Game/Business utility/Music program/Novelty/Technival tool/Art program/Educational/Other

(játék/üzleti/zene/valamilyen újdonság/toolkit/rajzoló/oktató/egyéb — a demokat nem kedvelik)

Brief Description: (a program rövid leírása)

Ezenkívül még van néhány kérdés a derék küldőzseidhez.

— felbélyegzett válaszborték a lemez visszaküldéséhez,

— egy README.DOC file a lemezen a program részletes leírásával (lehetőleg humoros, de mindenképpen érthető formában);

— a README.DOC lehetőleg kinyomtatva is;

— a lemezcímkén név, cím és gépti-

pus (Amiga 500/1000/2000/2500),

— nem vágnak vírusok!

Ezenkívül a kérdőív végére mindenképpen kéri az alábbi szöveget oda-biggyeszteni, amelyben a szerző tanúsítja, hogy a beküldött anyagot felajánlja az Amiga Format-nak, a program teljes mértékben az ő munkája és ha a jövőbeni köztés esetén copyright-problémák merülnének fel, akkor hajlandó elvinni a balhét (ez azt jelenti, hogy valamilyen szerkesztővel készült anyagot — például egy NOISETRACKER-filtet — nem fogadnak el)

This program is submitted for Publication by Amiga Format. It is wholly my own work and I agree to indemnify Future Publishing against any possible legal action should copyright problems arise. (aláírás, dátum)

A címük.

**Coverdisk Software,
Amiga Format
30 Monmouth Street
BATH BA1
2AP**

A másik legnépszerűbb angol lap a **Commodore User**, aminek Amiga-résztége két éve külön, **CU AMIGA** néven működik. Ők aztán minden szultot szívesen fogadnak a coverdiskjukon rajta van a "Hónap rajza" (kimondottan szírművészek szoktak lenni, a szerzők a Guru bármelyik grafikusanál különösképpen vehetnének), továbbá az újságban CU Collection néven futtatnak egy rovatot, amelyben a hónapban beküldött legjobb demokat tesztelik (megjegyzendő, hogy a legtöbb ismert demo idővel itt is feltűnik). Szóval ide aztán mindent lehet küldeni, ami saját szerzemény. Mindössze két megkötésük van a beküldött (vírusmentes) program nem lehet hosszabb 100K-nál és ha valaki viszont szeretné látni a lemezét, akkor nem árt válaszbortékot is küldenie. Egy időben pénzt fizettek a

stuffokért, mostanában 100/50/25 PD-lemezzel (ajtuk a CU-nak beküldött cuccok) honorálják a beküldők fáradozását. Egyébként ez a dolog elég jó üzlet is nekik, mert különféle lejegyzőkönyv keresztlát 175 körül összegért forgalomba hozzák a beküldött anyagokat. A címük.

**Cover Demo, CU Amiga
Priority Court,
30-32 Farringdon Lane
London EC1R 3AU**

Azok a 64-esekkel foglalkozó újságok, amelyek valamilyen inellektuális jelennek meg, általában (kazettás) gyári játékok preview-át vagy budget kategóriájú (3-4 éves, minimális áron újra kiadott játékokat) tartalmaznak és nem túlzottan vágnak az olvasók beküldött anyagaira. Egyetlen olyan újságot tudunk ajánlani, ami foglalkozik a beküldött anyagokkal (szóval pénzt lehet kisajtolni belőlük) ez a **COMMODORE OISK USER**. A lapjuk ugyan közöl játékleírásokat is, de inkább programozásorientáltak. Ebből kifolyólag nem demokat, rajzokat vagy zenéket látnak szívesen, inkább olyan kisebb felhasználói programokat, mint BASIC-kiegészítőket, programozási vagy input/output támogató toolkit-eket, sprite-szerkesztőket, laszterutínókat stb. Természetesen kész játékok ellen sem tiltakoznak vadul. Arról nincs pontos információ, hogy kábé mennyi pénzt lehet kivenni belőlük egy megfelelő programért, szóval inkább nem mondunk semmit. A részleteket mindenki lelevelezheti az alábbi címen

**Paul Eves
Argus Specialist Publications
Argus House, Boundary Way
Hemel Hempstead
HP2 7ST**

(A következő számban folytatjuk a potenciális pénzkereseti források ismertetését.)

A 64-SZOLG ajánlata C64-re kazettára

1. **C81B** — Eskimo Games (utántöltés) / Supremacy Part 1,2,3,4 / Pang Part 1,2 / Lone Wolf-Mirror of Death
2. **C81A** — Enile / League Soccer '91 / Spike the Viking / Psychoid / Thruster Ball / Clysion / Madness / Superkid 2 / American 2D Pool / Interchange / Rator / Switch Blade '91 / Mega Phoenix / Pot Panic / Ball '91 / Cubulus / Jump Out / Halifax / Dream Raider
3. **C78A** — Exieme / 3D Scacchi Simulator / Tube Madness / World Championship Soccer / Lone Wolf-Mirror of Death / Tutti Frutti / Rescue / 2 Nap 4 óra / Cylogic / Pride / Clysion / Chubby Chester / Spellcast / Krymini / 3D International Tennis / Football Director 2 / L.A. Police Dept / Monrix / Frantic '91 / Hobgoblin
4. **C78B** — Back to the Future 3 (utántöltés) / Wings of Fury (utántöltés) / Ninja Pacman / Blaster / Tip Trick / Pride / Inspector

5. **C77A** — Atomino / Predator 2 / Elvira Pie / Moonpatrol 2 / Heroquest Pre / Cesar '91 / Space Rider / Jet Alai / Autoteul Simulator / Dmris / Los Templos Sagrados 1 / Los Templos Sagrados 2 / Gomoku / Wrath of Demon / Mastermind / Topduck / Mighty Bombrack / Paranoia / Cut-In
6. **C76B** — The Last Ninja 3 (utántöltés) / Turrican 2 (utántöltés)
7. **C76A** — Chase HO2 (utántöltés) / The Neverending Story 2 (utántöltés)
8. **C75A** — Teenage Mutant Ninja Turtles (utántöltés) / Total Recall (utántöltés)
9. **C80A** — Ninja Remix Part 1 2,3,4,5,6
10. **C74B** — Alien Syndrome (utántöltés)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re CSAK KAZETTARA a 64-SZOLG címen

'64-SZOLG' 2030 ÉRD Pft.: 4

1. kollekció ára (30 perc): 350,- Ft. 2. kollekció (60 perc): 1 db. 60 perces kazettán 500,- Ft. Alattuk a postaköltséget is tartalmazza. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig meglevő kollekciókról felbélyegzett bortékon listát küldünk! A hibás kollekciókat visszacsereleljük!

Tartalom

Intro	1
News	2
Software Busy Ness	5
Speedball 2. (64, Amiga)	7
Storm Across Europe (64)	9
Conquest of Camelot (Amiga, PC)	16
TökösMákos (C-64, Amiga)	22
— Football Champion	
— World Soccer	
— Rally Speedway	
— Starship Andromeda	
Elsősegély	25
Adventour (C-64, Amiga)	26
— BAT' 90	
— Conquest of Camelot	
— Pirates	
Plus4 sarok (Plus4)	29
— Titkos ügynök	
— Gengszter	
— Test of Hero	
— Hexenküche	
Olvasói hírdetések	
CoVboy Posta	

Épp ez jutott eszünkbe...

Üdvözlünk mindenkit az év legcsodálatosabb hónapjában, a szeptemberben. Ilyenkor a vidámság nem ismer határait, hiszen végre vége a nyárnak, lehet megint menni iskolába vagy dolgozni, jön az ősz meg a téli, trallala...! A túlradó jókedvnek maximum csak az vehet valamelyes gálat, hogy — nemhivatalos előrejelzések szerint — ebben a hónapban ismét megjelenik a pángalaktikus megamagazln, a CoV! Na sebei, még ez is jobb, mint egy poion... (Tény: ig, most ugye nem november van?)

A mostani számunkban nem voltunk túl szorgalmasak játékleírás-ügyekben, mert a két nagyobb leírással megint kicsit szósztatórók voltunk, továbbá a News is átdiffundált a keretein kívülre. Azonkívül még kaptok egy cikket a játékeladásról is, mert CoVboy már majd' egy éve megigérte.

Már a múltkorl számban is több kísérletet tettünk egy új népl játék, a "Mi küldünk egy csokkot, te pedig visszeküldöd, de küldhetsz anélkül is, hogy mi küldönénk" nevű kollektív örület népszerűsítésére, de ez a mánia mostanra tetőzött felénk, így tehát már előre figyelmeztetünk mindenkit, hogy a kezében tartott papírhalmaz legnagyobb részét a CoV Évkönyv reklámjai fogják betakarni. A játék egyébként továbbra is változatlan hevesességgel tombol, tehát új jelentkezők is beszálhatnak. A szabályok rendkívül egyszerűek: a játékos úgy száll be, hogy a COM-Ware Kft címére elküld 249,— rénes forintot. A helyasan kitöltött csekkok szerzőire hatalmas nyermények várnak, mert pontosan ennyit CoV Évkönyvet sorsolunk ki közöttük, ahány helyesre kitöltött csekk érkezett. (Ha már az Évkönyvről tartunk: megkerenénk az előbbi játék mindazon résztvevőit, akik a szüleiken keresztül leveleznek velünk, hogy ugyan olvassák már ai a 8. oldal alján lévő kis téglalapot...) Ezután egy lévészmet fogunk elosztani: a hirdetés a CoV-ban továbbra is ingyenes, amennyiben valaki nem programot akar eladni és hirdetését megpróbálja 20-25 szónál nem hosszabban leadni. (Egyéb hirdetések tarifáját id a CoV 16-ban, a helyes számszámot meg a CoV 17-ben...) Ugyan a mostani hirdetések között még van néhány hosszabb lévegzetű, de a következő CoV-tól kezdve kogyetlenek leszünk és ennél hosszabb (ingyenes) hirdetéseket — hátulról előre haladva — csontkolni fogjuk. Tök muris lesz...

Végül egy jó (rossz?) hír: a CoV 20 és 21 számai, amelyekat almóletlleg novemberre és decamberre jósoltunk, összevonva fognak megjelenni, tehát **kerácsonyra dupla szám lesz!** A megjelenés — legalábbis pillanatnyi vágyalnk szerint — december második hetére várható és ez a december majdnem bizonyosan még a XX. században lesz.

Mielőtt végre hajlandóak lennénk alkotni az újságot, még egy rendkívül fontos kérdést kell feltennünk:

Előfizetnei már a csodálatos CoV Évkönyvre?

Commodore Világ (újszágszerű dolog, Commodore-ságokkal, CoVBoy-jal és tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felelőtlen szerkesztő: CoVboy

Cimlapterv: Kovács József

Grafika és tehének: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkatársak: Gábor, aki csak lövi a képernyőt és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVaneK úr

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket a Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363 címen

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Kaland/RPG

— 64, Amiga —

A német **Sterbyte** egy új, szokatlan kivitelezésű kalandjátékkal jelentkezik a piacon: a **SPIRIT OF ADVENTURE** leginkább a **BARD'S TALE**-ekre emlékeztet és azokhoz hasonlóan a fantasy világba kalauzolja a sárkányokra áhítozó, de mindemellett gyanútlan játékos.

— 64, Amiga —

A **GAUNTLET** név valószínűleg ismerősen hangzik mindenkinek, aki szeret az afeteket hajkurászni a monitorán. A **US GOLD** a nyáron dobta piacra a sorozat III. részét, amelyben az előző részből megismert 4 főhős mellett újabb 4 bukkan elő. Ezek közül kettővel kell végigharcolnunk **Capra** démoni világának 8 királyságát. Miután ez összes helyszínről kipucoltuk a szellemeket, megával a démonkirállyal kell összecsapnunk. Brrrrrr! (Ja, egyébként ezt **Spectrumon** is megcsinálták.)

— 64, Amiga, PC —

Steven Spielberg filmjei általában két témát variálnak: vagy űrlények érkeznek a Földre, vagy gyilkos izetlébűnek fogyasztják el az éppen erra eétáló embereket — mindazonáltal a nép bomegy a filmekre, szóval a játékgyártók is keményen versenyeznek a **Spielberg**-filmek "megszámitógépesítésének" jogáért. Az **ARACHNOPHOBIA** nevű szörnyűséget a **Disney**soft kaparintotta meg és nyáron már piacra is dobta a játékot. A témát tekintve a **Spiel.org/B** el: gyilkos dél-amerikai pókok mászábróják az USA szerencsétlen lakóit és a bátor játékos egy hatalmas flakon **ToxiMax** nevű (izet)lábfrissítő spray-vel száll velük szembe. (**Spectrumon** is megjelent.)

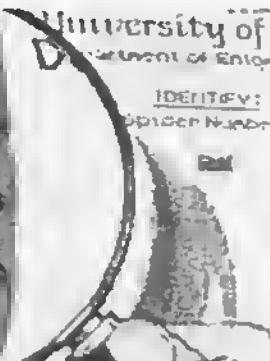
— 64, Amiga, PC —

A német **Sterbyte** egy másik agyonreklámozott újdonsága a **THE RETURN OF THE MEDUSA**, ami leginkább a **DUNGEON MASTER**-re vagy a **CAPTIVE**-re emlékeztet bennünket. Ugyan a játékról eddig még csak Amigán érkezett hír, de a — **Sterbyte** saját állítása szerint — 64-re és PC-re is megjelent. Majd hisszük, ha látjuk...

— Amiga, PC —

Talán a **Millennium** cég eddigi legnagyobb dobása lesz a **ROBIN HOOD**.

▽ A GAUNTLET 3D Amigán



△ Egy csudspoke az ARACHNOPHOBIA-ból

amely grafikai kivitelezésében leginkább a **POPULOUS**-ra emlékeztet — egyébként pedig egy ikonvázorett kalandjáték. Talán mondani sem kell, hogy **Robint** irányítva fogunk a **nottinghami** erdőgazdaság környékén kórkélni. A játék fő érdekessége a meghökkentő kommunikációs rendszer, ami sokkal inkább emlékeztet egy szabvány képregényre, mint egy kalandjátékra. Tök jó.

— Amiga, PC —

Az elképesztő **Sierre**-játéktömegben egy újabb adventure bukkant fel, amit a **Dynemix** társulattal közös kooperációban készítettek: a **HEART OF CHINA** a **High Road to China** c. film témáját dolgozza fel és a 20-as évek Kínájába vezet a játékos.



Nem lenne meglepő, ha a '91-es év játékaiknak ártékelésénél kiderülne, hogy az volt a legnagyobb befektetéssel készült adventure, hiszen a gyakorlati kivitelezésben nyolcvannál is többen vettek részt. Ez mondjuk mag is látszik a játékon: minden helyszínen a lehető legaprólékosabban kidolgozott képpel fogadja a játékos.

A **WONDERLAND** mellett valószínűleg ez lesz '91 leglátványosabb kalandjátéka. A játék egyelőre még csak **VGA PC**-n jelent meg, de hamarosan Amigán is hozzáférhető lesz.

— Amiga —

Egy másik hír (régibbről) a **Dynemix/Sierra** együttműködésről: Amigán is megjelent az egykori 64-es **STELLAR 7**. Ez mondjuk ugyan nem kimondottan kalandjáték, de aki hajlandó volt a **STARGLIDER**-ekkel és a **CARRIER COMMAND**-dal játszani, az talán meglepődéssel fogja nyugtázní, hogy újabb 3D harci játék animálható a gyűjteményébe.

— Amiga, PC —

Ha valaki túl sok **Robin Cook**-könyvet olvasott, az mostanra már bizonyos tannantásokkal viseltetik az orvosokkal szemben. Ez fokozottan érvényes azokra, akik játszottak a **Mindscope LIFE AND DEATH** c. játékkal, amelyben egy bölcsnált sebészprofesszor szerepében rendezhettünk ijesztő álmokfutást a klinikán fekvő betegek között. (Tényleg, nem tudja valaki a konzultánsok telefonszámát?) Nyáron megjelent a program második része is, amelyben újabb problémás esetek várják, hogy töves diagnózist állítsunk fel róluk és ismét alhasi műteteket végezhettünk a náthás betegeken. A hullaházi jelenet hűen tükrözi, hogy a tudomány előrehaladása néha áldozatokat követel — ez különösen megnyugtató olyan esetekben, amikor valaki más az áldozat. Mindenesetre reméljük, hogy a játékot a **SOTE** nem fogja felvenni az oktatási programjába.

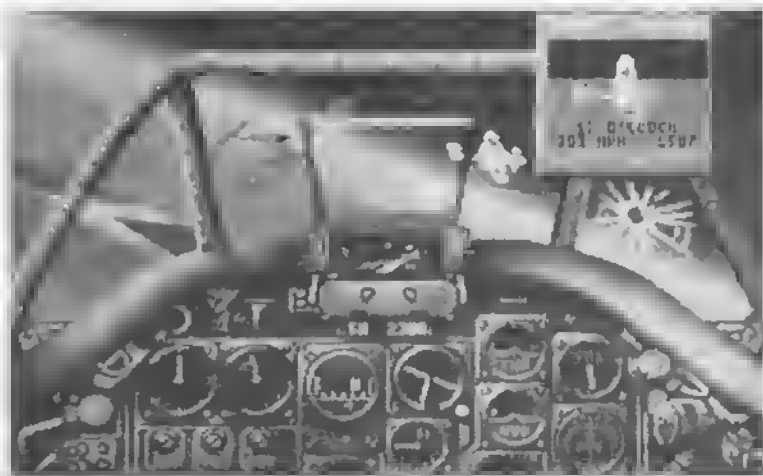
— 64, Amiga —

A **Novagen** cég neve valószínűleg már ismerősen hangzik minden 64- és Amiga-tulajdonosnak (sőt, a Pluszoknak is), hiszen a **MERCENARY I-II.** és **OAMOCLES** című játékaik igen előkelő helyet foglalhatnak el a számítógépes játékok örökzöldjei között. Most hosszabb hallgatás után egy újabb Novagen-termék került piacra **ENCOUNTER** címmel. A játék sam témájában, sem kivitelezésében nem szakított az addigi hagyományokkal, az egykori **MERCENARY**-rajongók gyűjteményébe újabb klón kerül.

Szimulátor

— Amiga —

Ez ugyan nem a legfrissebb hír, de piacra került egy küldetéslemez is a nagy-szerű **FIGHTER BOMBER**-hez. A lemez



△ CY'S AIR COMBAT: két halálraírt Me-109

16 újabb küldetést tartalmaz és akár 'NOT FOR LAMERS!' szlogennel is hirdethetnék, mert a küldetéseket úgy tolozúfolták ellenséges SAM-állásokkal, hogy még a billentyűzet alá is jutott vagy 4-5 db. Mind a 16 küldetés időlimite 90 perc, szóval mindenképp elképzelhető, hogy ha ennyi időt adtak a teljesítésükre, milyen egyszerűen lehelnék! Az eredeti játékokban megismert célpontokon kívül még szembekerülünk egy 3-4 egységből álló, a felszínen tartózkodó tengeraltatójáró csoporttal is.

Amiga, PC

Akinek még nem lenne csömöre a manapság megjelent repülőgépszimulátorok dömpingjéről, az máris a felhúzó az oxigénmaszkot, mert az Activision új játékában ismét magasba emelkedünk. A DEATH OR GLORY mindenféle tekintetben megfelel a kilencvenes évek elvárásainak, sőt, egy apróság egészen egyedülállóvá teszi a kategóriájában: a választható géptípusok századunk legtöbb híres repülőgépét magába foglalják, szóval egy apokrif mulatság keretében azt is aljatszhatjuk, hogy egy MIG-23 kabinjában rontunk rá vorr Richthofen úr Fokker Dr. 1-esére. A Vörös Báró egész biztosan elzöldül, ha egy kedves kis Sidewinder durrantunk az első részébe — vagy legalábbis kissé meg fog lepódní...

Amiga, PC

A CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER című a 64-eseknek is minden bizonnyal ismerősen hangzik (a második folvonása már kevésbé). Az újabb Chuck Yeager-programról (AIR COMBAT) azonban valószínűleg lemondhatnak, mert a gyártó csak PC-n és Amigán dobja piacra. Az AIR COMBAT neve is mutatja, hogy légiharcokat fogunk vívni századunk leghíresebb vadászgépeivel (P-51 Mustang, Me-109, F-4 Phantom, MIG-25, stb.). Egyébként itt is lehetőségünk lesz mókás párosításokra, például egy Me-109/F-4 Phantom légiharcra. (Hát azt azt hlezem, nyugodtan fix kettőre vahaljuk... — CoVboy)

Amiga, PC

A PC-seknek talán nem nagy újdonság (az Amigásoknak már inkább) a WING COMMANDER, ami egy futurisztikus környezetben játszódó repülőgépszimulátor. Részünkről PC-n az egyik legjobb VGA-

szimulátornak tartjuk, csak az istennek se sikerült leszállni benne. Hoppi! Mig a leszállással foglalkoztunk, megjelent hozzá egy MISSION DISK is, a új küldetéssel.

Stratégia

64, Amiga

Az Amiga-vorziót most követő egy nagyszerű stratégiai játék 64-es verziója is: az áldozat neve NAM és az Egyesült Államok Vietnámban, 1965-75 közötti időszakban viselt dolgait játszhatjuk le benne. A játékban hat hadszíntéren (pontosabban hadihelyzetben) tologathatjuk ide-oda a mókás kis kockákat, ami egy stratégiai program velejárója. Egyébként az tényleg elég cool játék, szóval lehet, hogy valamikor nyomtunk róla egy leírást is. (Bár szinte biztosak vagyunk abban, hogy nem a német nyelvű verziót fogjuk előnyben részesíteni.)

64, Amiga

Az Electronic Zoo jól kibebírtatunk, mert az igen eredeti THE BALL GAME névre keresztelt szerzeményüket semmilyen kategóriába nem tudtuk beskatulyázni. Kinunkban beraktuk a stratégiai kőz, bár inkább a go-ra emlékeztető logikai játék. A feladat egyébként roppant egyszerű: négy játékos lépked egy izometrikusan (ez a jó szó? — rajzbel mindig

▽ Ball hátán ball a THE BALL GAME-ben



gyöngék voltunk) elhelyezett táblán. Ha egyet lép, akkor a mögötte levő mezőn megjelenik egy gömb, ha kettőt, akkor nem. Ha ugyanoda lép, ahol állt, akkor a pálya valamilyen véletlen pontján bukkan elő. Cél a másik három játékos bekerítése és minél több mező elfoglalása a gömbökkel. Ennyi. Az egyszerűségben a nagyszerűség: ajánljuk az akut ATOMIX-mániában szenvedőknek és a FEDERATION AGAINST TURRICAN mozgalom híveinek.

Amiga

Az Electronic Arts egy új DOC-klónnal is klukkolt a nyáron. Pontosabban inkább nem is a DOC-hoz kollono hasonlítanunk a CASTLES című szerzeményüket: az egész inkább egy középkori SIM CITY-re emlékeztet, amelyben várakat fogunk építtetni, embereket telepíttetni — aztán a szereposztás szerint hagyjuk összeomlani, illetve éhen halni őket.



64, Amiga

64-en és Amigán egyszerre került piacra egy új stratégiai játék, amely a hagyományos stratégiák jellemzőit dúsítja fel némi fantasy-beütéssel (ha mással nem is, hát a szereplők körével). A teljesen ikonvezérlésre támaszkodó játék a LORDS OF CHAOS névre hallgat és a Blade Software brigád csekkszámláját fogja növelni az egykori Spectrum játék, a SWORDS OF BANE ötletének a feköpplátása

Amiga

Úgy rémlik, hogy valamikor már emikottuk a Graftgold csapat REALMS nevű játékát — de még mindig jobb kétszer szólni róla, mint egyszer sem, nem igaz? Ha csak a fantáziánk játszik velünk, akkor most elmondjuk róla, hogy ha valaha is leszünk akut POWER-MONGER-mániánkról, akkor az nem

kizárt, hogy annak a játéknak lesz köszönhető. (Apró, sikerült már valakinek meghódítani azt a szigetet ott a bal alsó sarkban?) Igaz ugyan, hogy a REALMS is csak azt az örökzöld tételt bizseríti, hogy "A jó ötlet gyakran topott ötlet", mindenestre nem legunk vadul tiltakozni, ha ilyen minőségben további POWERMONGER-klónokkal fogunk találkozni a jövőben. Nem akarjuk dicsérgetni, de hát ez a game teljesen cooooooooooooooooooool. (Ez odáig még rendben is volna, de hol kell ezt a szót olvasztani?! — CoVboy)

Sport

— 64, Amiga —

Mielőtt még bárki is magrémműne: nem nyitottunk sportrovatot is a legalón, csak az elmúlt időben annyi sportprogram jelent meg, amiről még nem volt szó, hogy szerítettünk itt nekik egy kis helyet. Az első egy szokatlan kivitelezésű foci, ami az I PLAY 30 SOCCER, ami a Simulmendo cég bünlejstremát terheli. A nézőpont megközelítőleg a pálya síkjában van, tehát a pályának mindig csak egy részletét láthatjuk. Ez a megoldás a lehető legjobb módszer volt ahhoz, hogy a játék lassú és teljesen áttekinthetetlen legyen. A játék tényleg 30, tényleg foci és még riporter is van — csak játszhatatlan. Részünkről maradunk a MICROPROSE SOCCER-nál.

— 64 —

Az Audilogic is átevezett a forrástó arcade-ek latymatag vizelő a sportok háborgó tengerére: a GRAHAM GOOCH'S WORLO CLASS CRICKET című merényletnek a neve is felér két kiví-

lágtatlan pofonnai, de a helyzet tovább rosszabbodik, amikor a játékról kiderül, hogy ez egy kritikszimuláció. A Magyarországon rendkívül népszerű és elterjedten játszott játék számítógépes megvalósítása nagyszarúan sikerült, különösen ha figyelembe vesszük azt a ténnyt, hogy fogalmunk sincs, mihez lehetne kezdeni vele. (FORMÁZZUK LE!! — CoVboy) Emberek rohognának benne ide-oda... Nicsak! Ott valaki egy labdát csapkod valami rúddal! Talán azért teszi azt, hogy különféle rejtélyes ábrák bukkanjanak elő a játékerőművelektől? Ki tudja? Lányog az, hogy meglátjátok a játékunkat?!

— 64 —

A Domark kledott már mindent shoot'em up-tól a kalandjátékokig és freescape-ekig, most a változatosság kedvéért ő is sportoltak egy kicsit. Az RBI 2-ben szintén bottal hadonászó emberek próbálnak labdát csapkodni, ez ugyanis egy baseball. Szó se róla, nagyon szépen kivitelezett játék, de mivel kb. az az szinten értünk a baseballhoz, mint a kiiktettséghez, ezt szintén egy kicsit túlságosan élveztük. Mindogy, aki tud valamit a játék szabályairól, az elég jól fog szórakozni az RBI 2-vel, mert nagyon látványosra sikeredett.

— 64, Amiga —

Na vágja valami ápkézláb sportjáték a Krisattól, amiben legalább hozzávátótágesen tudjuk mit kell csinálni: a JK WORLO CHAMPIONSHIP SQUASH néven picra került műben squashozhatunk, azaz faltenisz vár ránk. Ez egy rendkívül érdekes játék, ami olyan, mint a tenisz, csak van benne egy fal is. Sajnos a fal az aradeti teniszpálya vízszintes tengelyében húzódik (pedig mennyivel érdekesebb lenne, ha a hosszantiban lenne!), így kénytelenek vagyunk az allentéllal egy

térlelen szerengani. Ennyit a szabályokról. A játékban lehetőség van egy csomó játékos közötti választásra is, így a lehető legjobb paraméterekkel rendelkező tickét irányítva üthetünk a labda mellé.

— 64 —

A Grandslam új leciprogramja, az ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL ugyan nem 30 és nincs benne riporter sem, viszont játszható. (Ez nam egy utolsó szempont egy játéknál... — CoVboy) A kivitelezésében loginkább a MICROPROSE SOCCER-re emlékeztető játékban, a páros játék mellett egyéni barátságos mérkőzéseket játszhatunk különböző európai országok válogatottjaival vagy akár az EB négyes döntőjében is megpróbálkozhatunk.

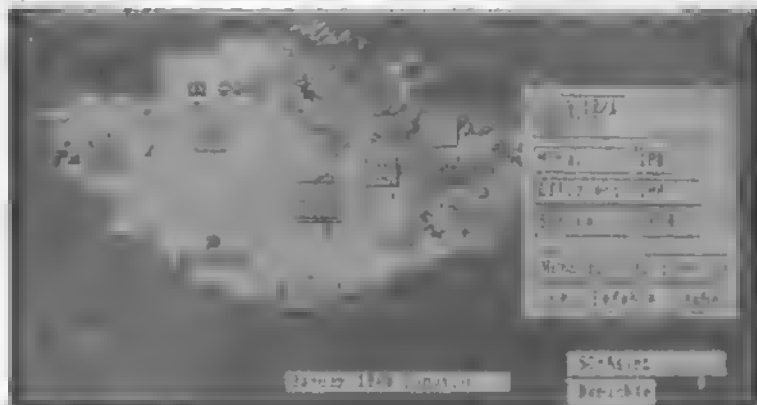
— 64 —

A Krisatta is egy fociprogrammal rukelt elő, amelynek a debózára a MAN UTO EUROPE feliratot nyemtatták rá. A kivitelezés emlékeztet az előző játéokra, csak itt a pályát nem a függőleges, hanem a vízszintes tengely szerint látjuk. A játék étvézi a foci- és menedzserprogramok sajátosságait és a szimpla játék mellett az összes nevesebb európai kupában (UEFA, KEK, BEK) indulhatunk a csapattal. A futballőrültek valószínűleg meglepődéssel veszik majd tudomásul, hogy több, mint 100 európai klubcsapattal mérhetik majd össze tudésukat.

— Amiga, PC —

A PC-változatot fél évvel követte Amigán az Electronic Arts golfprogramja, a PGA TOUR GOLF. Ezt az eddigi legjobb golf-szimulációnak kiáltották ki, bár erős a gyanú, hogy a kikiáltók szerepoinak az Electronic Arts fizetési listáján. Attól függetlenül nem egy rossz sportjáték — PC-n még hajlandóak is voltunk játszani vele.

▽ HAM: vietnami vakáció Amigán



A jó öreg STELLAR 7 kicsit upgrade-sive ▽



Aki kitalálja, hogy mit akartunk ebben a téglalapban hirdetni, az kaphat egy Évkönyv előfizetési csekket...

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység javítás is!

Software Busy Ness

A következő két oldalon most kivételosen nem játékleírásokat fogunk találni, hanem valami más. Valamikor mintha már említettük volna, hogy hajlamosak vagyunk mindent ellejejtetni, amit egyszer megígértünk — a célszerű megoldás ilyenkor az "Alok rálok!"-tipusú levél, ami írásbeli szentifikációba fejlődő egyetvákonyságunkat. Egy szép példa a CoVboy-féle postazsákból:

"Yo CoVboy! Valamikor régen alig vártam, hogy végre megjelenjen az a kib* (oh, sorry) (Kibic? — CoVboy) 13-as CoV és elolvassam benne a tippjeiteket a játékeladásokról. Hirci mi van benne?! Szeren szívenkediek ezekkel a lánakkal az előfizetésekről. Ez mégiasak ABSURD! (... kösz jól van. Tuti helyre került.) (Rosazul Informáltak kadvéért; Absurd egy máaik figura a 23°C néven közsímert Amiga-brigádból — CoVboy) A mag-elek a #13 szám után ilyen okorségekkal dühlti a normálisabb Irni- és olvasni tudó olvasókat, akik mondjuk rá tudják Irni a nevüket a csekkre és nem (nem!) saját maguknak küldik a #119 CoV árát... Aaaaarghhhh!!! Na jó, tudom, belőlük élek, de egy kicsit azért teljebb kéne vinni a színvonalat. Szóval: Irjátok már! erről a game ügyről valamit! Itt állnak a game-eink vödorszámra és nem bírjuk eladni őket. Most rohángálok itt főhöz-fához, de valahogy csak nem akarok Rotschild hátrával találkozni... Vagy legalább egy kompetens manager-rel! (...) Na bye! NEXUS 6 of 23°C"

Na igen. CoVboy tényleg ígért valami cikket a játékeladásról, de ő általában amúgy is hajlamos a feleltetlen ígérgetésre... Mivel azonban távolról sem ez volt az egyetlen levél, ami a téma után érdeklődött, illendő, hogy foglalkozzunk vele 1-2 oldal erejéig.

Először is leímerül a kérdés, hogy he velukl elköveti azt a hibát, hogy játéklíresre edje a fejét, akkor milyen típusú játékok tud előszni? Erre a vátesz reppent egyszerű: gyakorlatilag BÄRMILYET. Ha valaki kőrbepillant az elmúlt 1-2 évben megjelent játékok között, akkor az könnyen megállapíthatja, hogy a jórészt profitre berendezkedett játéktorgalmazók — minőségre való tekintet nélkül — szinte mindent kladtak, ami csak a kezük ügyébe került (tisztálat a kivételnek). Ez a törekvés a részükről mondjuk érthető: nyilvánvalóan több pénz hoz 20-30, kisebb befektetéssel készült játék, mint egy olyan, amivel e készíthők akéi több évig is elszórakoznak. A '90-es évek játékgyártása — véleményünk szerint — a látványra és nem a játékokra rendezkedés be mind 64, mind Amiga tekintetében (a PC-t most hagyjuk, az egy más kategória). A forgalmazók a játékok minél hamarabb piacra akarják dobni és e az egyes játékok reklámkampányát is azon az alapon szervezik, hogy az eladás 2-3 hónap alatt tölft e maximumra, aztán villámgyorsan lecseng. Ez e "rágógumi-szemlélet" egyértelműen a shoot'em up és arcade-kategóriába tartozó játékoknak kedvez, de — hál'istennek! — néhány társulat igyekszik botóttani azt a piaci részt is, ami a bonyolultabb kivitelezésű játékokra (szimulátorok, kalendjátékok, atb.) mutatkozik. Így tehát az eladáhatóság kérdését ezzel is is zárhatjuk: MINDEN eladáható. Az már egy más kérdés, hogy kinek és mennyiért...

A következő telmerülő kérdés az, hogy mit tehet az egyszerű hazánkfi, he legyántott valamilyen játékot? A lehetőségek mostanság elég tágak és mindenki maga dönti el, hogy melyiket választja (mi négy csoportra osztottuk őket):

#1: A szerző megpróbálja Magyarországon a saját azakállára értékesíteni a játékokat:

Na igen. Hát első ránézésre kétségkívül ez a megoldás kocsogtet a legnagyobb haszennal, viszont a dolognak van egy pár rémos hátulütője. Soroljuk:

- Először: ez anyagi bolektelest (pl. lemezek ára, a játék rektámezása, stb.), továbbá elég sok időráfordítást (pl. másolás) igényel.
- Másodszor: a szerzőnek al kell döntenie, hogy a bevételért adózni kíván-e vagy nem. Valószínűleg ezt a dilemmát elég gyorsan leküzdí magában (IGEN, ÖRÖMMEL! — CoVboy) és mondjuk úgy íntézi a dolgot, hogy a játékok utánvétel adja fel a megrendelőnek és e lekáscímre kéri a pénzt — így sohe az életben nem lehet megfogni. (Na persze távol álljon tőlünk, hogy báikinek is ilyen tlpotet adjunk — ezt csak úgy hallottuk, hogy vannak olyan magukból kivetközött állampolgárok, akik így próbálják meg átvérni a derék adóhatóséget.) Viszont így ki van téve a derék vásárlók szomorúes zekletésának, ami hesszú távon valószínűleg idegesítő lesz). Persze az is elképzelhető, hogy valaki becsültesen próbálja íntézni a dolgot: ezt az embert már előre sajnáljuk, mert azonnal szembatalálja magát a csodálatos magyar bürokrácia vlmányával, kezdve az ÁFA-ra vonatkozó jogszabályoktól (a software-forgalmazás — elméletileg — 25%-os ÁFA-kulcs alá esik) a számlákig és



hasonló morhaságokig. (Ezt a témát most inkább nem bencalgatjuk, mert toll lenne vele az újság.) A lényeg az, hogy he az ember törvényesen akarja csinálni a dolgot, akkor kénytelen olyan árat kalkulálni a játékoknak, amilyen áron nem eladáható. A másik esetben viszont lonnáll a bukás lehetősége, nevezetesen az embert megtalálja az adóhatóság (APEH-es ismerős infoja szerinti: mivel államunknak pénzre van szüksége, a kiderült csolás esetén a bírság az adóhátrálak 200%-a szokott lenni). Tessék választani...

- Harmadszor (és ez a legrosszabb): ha valaki Magyarországon játékokat akar eladni, annak tisztában kell lenni azzal is, hogy a játékok az első eladás után pár nappal megtörnek és ezzel az üzlete gyakorlatilag kútba eseti. (Ez egy lennálló állapot, amiről teljesen felesleges filozofálni — el kell fogadni.) Ebből kifolyólag már örülhet, ha mondjuk 4-500 derebot el tud adni a játékból — aztán kifüti.

Az elmondottakból — talán — kiderült, hogy nem az a módszer e célravezető játékeladáshoz. Persze a hátrányok mellett van egy előnye is: ha a szerzőnek van annyi esze, hogy a Szerzői Jogvédő Hivatalnál levédeti a termékét, akkor lehet jövedelmező is a dolog. Egész egyszerűen csak meg kell várni, amíg valaki lesz olyan kedves, hogy megtörje a játékot — aztán csak le kell tüelni az "elkövetőket" és ezokat, akik klubokban/hirdetésekkben másolásra ajánlják a játékokat. A Magyarországon levédett program copytight-jegeknek már érvényt lehet szerezni jogi úton, akár 5-6 számjegyű kártérítéssel is — vagy tönnyegelőzéssel, közvetlenül zsebbe... (már akinek van bír e kápon llyesmlra esprálni)

#2: A szerző Magyarországon próbálja értékesíteni a játékokat, de nem a saját azakállára:

Ez lényegesen jobban hangzik, mint az előző módszer. A játék megírásán kívül tulajdonképpen nincs más dolga, mint velaktnek átpasszolni a jogokat. Ez gyorsabb, de kevesebb jövedelemmel kecogtet. Ilyen esetben nyilvánvalóan célszerű apuc/anyuc/ismorés úján megkeresni egy torlesztőt, mert 'köz kezé mos' alapon a szerző kedvezőbb anyegi feltételeket érhet el. Most nem kezdjük el sorolni a lehetséges magyarországi torlesztőket, mert az utóbbi 2-3 évben annyi kft/batéti társulás/RV/stb. alakult, aminek a tevékenységi körében benne van a software-forgalmazás, hogy az egy évkönyvre velét is kitenne. (Apropó: Előfizetél már a CoV Évkönyvre? Neeeeeom?! Életed nem lesz teljes, ha nem kérsz tőlünk egy előfizetést csekkot!) Egy játék eladásának — akárcsak az egész világon — Magyarországon is két módszere létezik: a szerző egy fix összegért átadja a programot a torlesztőnek, vagy a torlesztő az eladott példányszám után jutalékok (royalty) fizet a szerzőnek. A magyarországi állapotokat figyelembe véve (fest crack) a szerző számára előnyösebb az előbbi — viszont a magyarországi torlesztők sem teljesen időtátek, így tehát inkább az utóbbi módszer részesítik előnyben. Számokban kifejezve: egy 'mindogymilyen'-kategóriájú játékot fixen talán 10-50.000 Ft körüli összegre lehet kivenni; royalty esetén ennél valószínűleg kisebb összegre számíthat az (mögint a crack). Aki mondjuk kínjában nem tud sehova sem fordulni, az próbálja meg a Novotrade kebelén belül működő Novesoft Stúdiót. Ez nem reklám, csak ók a legismertebbek Magyarországon (ami nem jelenti azt, hogy a legkedvezőbb feltételeket kínálják).

#3: A szerző úgy dönt, hogy a játékokat Nyugat-Európában próbálja értékesíteni (de nem software-forgalmazónál):
Először is tisztázzuk a rojtélyes megfogalmazást: bármilyen software-t nemcsak software-forgalmazóknál értékesíthetünk, hanem mondjuk olyan újságoknál, amelyek lemezmelléklettel jelennek

meg. Ezen újságok kiadói elég szép summákat fizetnek, ha velük valamilyen használható anyagot küld nekik. Ilyen helyekre általában olyan "egyszerűbb" programokat készítenek, mint mondjuk egy hagyományos shoot'em up kis zöld és kék űrhajókkal — és abból is csak demot! Aztán lehet árdeklódni, hogy mit ér mag nekik ez a dolog... Néhány példa:

- A 64-esek potenciális cálpontja lehet a német nyelvtérületen megjelenő MAGIC DISK, vagy az angol COMPUTE!, mert mindkettő beküldött anyagokból állítja össze a "coverdisk"-jét. Számokkal csak a MAGIC DISK-kel kapcsolatban tudunk szolgálni: egy megfelelő arcade-, shoot'em up vagy toolkit körülbelül 1-2.000 márkát ér náluk.
- Az Amigasoknak német területen nem tudunk ajánlani semmit, angelen viszont igen: az egyik az AMIGA FORMAT, a másik pedig a CU. Az AMIGA FORMAT Európa legnagyobb példányszámban eladott Amiga-magazinja, ami újabban 2 coverdiskkel jelenik meg. Ezen általában gyári játékok vannak, de kézzétesznek az olvasók által beküldött játékokat/utíly/zenei/stb. programokat is. Ha a programot hajlandók megvásárolni 100-1.000 font közötti összeget fizetnek a szerzőnek. A CU hasonló coverdiskkel jelenik meg, de ide lehet rajzokat, zenéket, demokat meg egyéb stuffokat is küldözgetni (ők 50-500 font között fizetnek a megfelelő alkálásokért).

Ennek a módszernek hátrányai szinte alig vannak: ha szerencsénk van és a játékok (vagy egyéb stuffot) elfogadják, akkor az egyetlen problémát a jogdíj legalizálása jelentheti. Ha a szerzőnek van BC-számlája ez sem gond — ha nincs, akkor a magyar állam kifizeti forintban. (Hihihi... CoVboy) Bár már hallottunk olyanról is, hogy a szerző egy nyugati bankban nyitott számlát magának és oda kéri a valutát — aztán amikor arra járt, akkor szépen kivette... Persze az óvatosság ilyenkor sem árt: az újságoknak vagy csak demot kell küldeni, vagy pedig levédelni a copyright-jogokat.

#4: A szerző valamilyen nyugati software-házon keresztül próbálja értékesíteni a művét:

Nyilvánvaló, hogy ez hozhatja a legnagyobb pánzt — viszont egy nagyobb forgalmazóra rászámozó játékok már valamilyes minőséget kell képviselnie a kategóriájában. Itt a problémát az jelenti, hogy a kiszemelt terjesztővel lehetőleg rövidre kell zárni a kapcsolatot, vagyis a személyes tárgyalás a javasolt. Aki ezt a tanácsot nem veszi figyelembe, az úgy jár, mint néhány magyar dude a közelmúltban: gyártottak egy 64-es játékot, amiért a német Rainbow Arts-tól 20.000 márkát reméltek. A teljes játékot elküldték egy német "bórátjuknak" (egy elég jó nevű crew egyik tagjának), hogy a pénzügyeket rendezze le a céggel. Hihihi — a naivitásnak úgy látszik nincs határa... A játék crack-je ugyanis nemsokára visszajött Magyarországra NEC import-introval (aki tudja, hogy kiket takar a NEC rövidítés, az azt is tudja, hogy honnan jött a játék), szóval a Föld kerékén már mindenkinek megvan. Így tehát a Rainbow Arts-businesz is kútba esett. Ráadásul a grafikus papagája is megfőtt az Örök Papagásmozdókra — így tehát kérjük ezen sorok olvasóját, hogy egy percig néma telátással nyitvánitson részvétele katasztrófa sújtotta honfitársunként... (Egyébként a szóban forgó játékot az S76 is tesztelte, csak a hátteret elfelejtették róla közölni.) Ebből is mindenki levonhatja a konzekvenciát: ahol sok pénztől van szó, ott jobb, ha az ember személyesen intézkedik. Az említett eset egyébként ritkaság azamba megy, mert a nyugat-európai forgalmazók is általában a royalty-módszert részesítik előnyben. Ha valakinek sikerülne egy ilyen üzletet megkötnie, akkor valószínűleg megfogta az Isten lábát. A kereseti lehetőségeket megpróbáljuk egy Amiga-játékon keresztül árdeklótni (az arányok egyébként 64-nél is hasonlóak). Egy egytomezes, teljes árú (nem budget) Amiga-játék logyasztói ára Angliában általában £24.95 (64-en £9.95 a 116-os, £14.95 a lemezes, £19.95 a kétoldalas lemezes játék). Ez a £24.95 a következő tötelekre bontható le:

£11.20 jár a piacra dobó cégnek, ami az alábbi részekre oszlik:

- £3.36 a fizikai előállítás (lemez, kézikönyv, diszdohez stb.),
- £1.12 a royalty a szerző(ek)nek;
- £1.68 a marketing (poszterek, reklám, stb.);
- £3.36 a forgalmazó apparátusának fenntartására (szőke titkárnő a tónóknak, rózsacsokor a titkárnőnek, stb.) szent összeg;
- £1.68 a forgalmazó profitja;
- £5.00 a forgalmazót illeti (akinek a játékok piacra dobó cég átadja terjesztésért);

£8.75 pedig a gyakorlati terjesztőt illeti (aki eladja a portékat a boltjában). Ez az aránytalanul nagy szám egyébként Magyarországon is hasonló: a gyakorlati terjesztők részesedése a bevett gyakorlat szerint 1/3 (például a HIRKER is 31-35%-ot nyúl le az általa terjesztett újságok fogyasztói árából).

Mint a felsorolásból is kiderül, a játékok szerzőinek royalty-ja gyakorlatilag 5% körül mozog, ami első látásra elég szívalmasnak tűnik. Azonban nem árt figyelembe venni azt a ténnyt, hogy Nyugat-Európában általában venni (igen: VENNII!) szokás a játékokot és abszolút nem ritkaság az 50-100.000 példány körül értékesített program (pl. 64-en: STRIKE FLEET, ZAK, TURRICAN, GAUNTLET, stb.; Amigán: RETALIATOR, FALCON, BEAST, stb.), ami azért már elég tisztos pénzt hoz a szerzők konyhájára. (Egy Raffaele Cucco nevű úriember például a CYBERNOID o. shoot'em up jogdíjaiból viláman megvehetett magának egy Ferrari Testarossát. Azonkívül másfél év alatt megírta még a játék 2. részét, valamint a STORMLORD-ot és a DELIVERANCE-t.) Ebből kétféleképpen egy nyugati "Dollárpapának" történő játékeladás szépen hozhat a konyhára — kívánjuk mindenkinek, hogy sikerüljön!

Az említett négy lehetőségen kívül még van egy mód, hogy a szabadban álldogáló 64-ből vagy Amigából pénzt szajtoljál ki. (Nem, nem arra gondolunk, hogy 50-100 Ft-ért játékokat másolj le a boltáruháznak!...) Számos gyártó nem házon belül készítteti a programjait, hanem ún. "freelancer"-ekkel (szabadúszókkal) dolgoztat megrendelésre (például egy adott játék különböző géptípusokra történő kidolgozásánál). A tőkeerősebb cégek általában programozói csoportokat bíznak meg kivitelezéssel (pl. a US Gold a Novotrade-et bízta meg az IMPOSSIBLE MISSION 2. "legyártásával" (lehet, hogy ezért volt meg Magyarországon mindenkinek még a megjelenés előtt?!), továbbá ők csinálták a SENTINEL WORLDS-ot is), de a kevésbé pénzes társulatok szívesen fogadják egyes személyek jelentkezését is valamilyen feladat elvégzésére. Ez utóbbiak egyébként (főleg Amigán) — hirdetésekön keresztül — folyamatosan keresik új munkatársaikat, úgy a programozókat, mint a grafikusokat vagy a zenészek körében. Egy ilyen cég munkatársainak körébe bókörülni egyrészt szép elismerés, másrészt folyamatos megélhetést is biztosít.

(Mivel a téma valószínűleg többeket is érdekel, a következő CoV-ban közlünk néhány elmet, ahova a műveleteket elküldhetitek.)

Egy fontos adatok a fentebb elmondottakhoz: a software-aladás magyar viszonyait gyakorlatban és magyar környezetben vizsgáltuk, továbbá eltekintettünk az etikai megfontolásokról! Szó se róla, elgondolkodtató dolgokról volt szó, de arról abszolút nem mi tehetünk, hogy ilyen országban élünk... A cikk célja az volt, hogy viszonylagos képet fessünk a vállalkozóbb kedvű olvasóink előtt álló lehetőségekről. Tehát kártnak ezt csak egy szubjektív helyzetjelentésnek venni — Magyarországon, 1991.



Speedball II.

Valamikor teljesen eleptelen védéskodások áldozatává estünk a CoVboy Postában: különféle lovélírók azt állították, hogy mi esküdt ellenséggel vagyunk a shoot'em up-, arcade-, sőt, a sportjátékoknak. (Hurrá! Ez így van! Dorákszépokoeügyes lovélírók! — CoVboy) Na most ez ebben a formában így nem gaz (pardon: nem igaz!). Néhány ilyen típusú játékokat hajlanások is vagyunk játszani. Ennek bizonyítására most egy borzalmas játék leírása következik, amiről még nem sikerült eldöntönnünk, hogy sport vagy arcade — de az egész biztos, hogy az Imegeworks nevű térsulat lelken szárad és a címe SPEEDBALL 2.

Azon szerencséseknek, akiknek nem volt szerencsájuk az első részhez, őszintén gratulálunk és javasoljuk, hogy a másodikot is kerüljék el, mert egy igazi viráglélek sosem játszana egy ilyen brutális játékkal. Akik mégis SPEEDBALL 2-re adnák a jövőben a fejüket, azok jobb, ha előre tudják, hogy a játék a huszonszázad század sportját vetíti előre. Egyébként a játék címe is érdekes: BRUTAL DE LUXE (ezen a néven is versenyzünk).

Az első résznél annnyival több az új esoda, hogy egyfelte menedzseri feladatokat is ellátunk (az összezereskedett pánszól felszereléseket vásárolhatunk a csapat játékosainak), valamint új játékosokat igazolhatunk.

Betöltés után az egy- és két játékos üzemmód, illetve demo közül választhatunk. (Érdekes adalékként eláruljuk, hogy az egy illetve két játékos üzemmódban egy illetve két játékosal játszhatunk. Az igazi meglepetést viszont az okozza, hogy demo választására demót fogunk látni.)

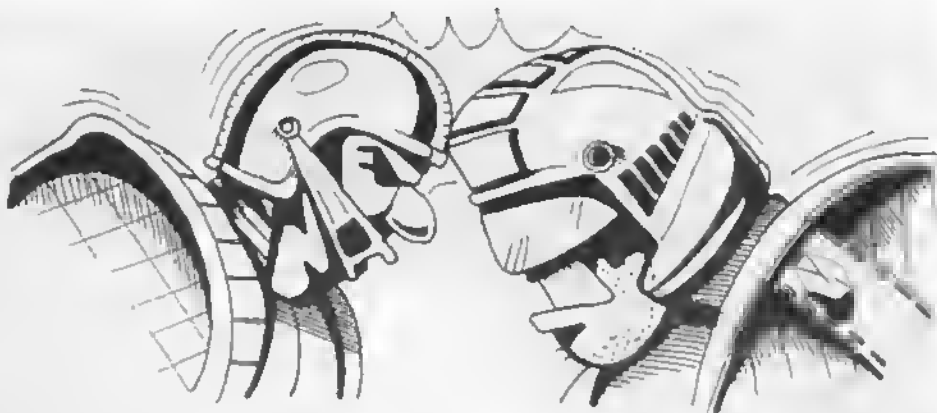
Egy játékos esetén négy módon indíthatjuk a műsort:

PRACTICE:

Gyakorlás, ez egyértelmű.

KNOCKOUT:

Ezután megjelenik a következő mérkőzést játszó két csapat négy sorának (ATTACK: támadók; MIDFIELD: középpályások; DEFENCE: védők; SUBSTITUTES: cserék) átlagos értéke (ez nálunk kezdetben mindenütt 100). Talán nem árulunk el túl nagy titkot azzal, hogy nem árt mindenben felülmúlni az ellenfelet.



pedig azt jelzi, hogy a sor melyik paraméterét fogja az adott cucc növelni.

A vásárlást a jobb alsó részen levő gombok választásával irányítjuk:

I: Ezzel a csapat tagjait nézhetjük végig (egyébként a nyílak is ugyanezt csinálják). A felső részen látjuk a fickók képét, átlagos értékeiket és a csapatban betöltött szerepüket (GOAL: kapus; LDEF/RDEF: bal/jobbhátvéd; CMID/LMID/RMID: középső/bal/jobbs középpályás; CFWD: center; LWNG/RWNG: bal/jobbszélső; SUB1-3: cserék). Ha valamelyik egyéni fickó aktív, akkor vásárláskor a beállított felszerelés csak őrá vonatkozik, nem az egész sorra.

G: Ezzel válogatunk a sorok (DEF/MID/ATT/SUB) között. Ha ezek közül aktív valamelyik, akkor a paraméterek az egész sor paramétereit mutatják és vásárláskor az aktuális cuccot a sor mindegyik tagjának megveszjük.

T: Nyelkor a paraméterek az egész csapat átlagát mutatják és vásárláskor a cucc a csapat összes tagjára felkerül (a cserékre is).

BUY: A beállított stuff megvásárlása embernek/sornak/csapatnak (már amennyiben van ró előg pénzünk). Egyébként ugyanezt eredményezi az is, ha még egyszer ráclickelünk a beállított cuccra. Ez rögtön megmutatkozik a paramétereken is.

FIX: Ezzel visszalépünk a két csapat sorainak összehasonlításához, ahol megnézhetjük, hogy mit kellene még erősítenünk.

ALL: A választásra ombor/sor/csoport betöltés szerint minden stuffot megvásárolunk. (Csapatnál erre kezdetben nem lesz mód, mert nincs annyi pénzünk.)

ESC: A vásárlás befejezése, kezdődik a mérkőzés.

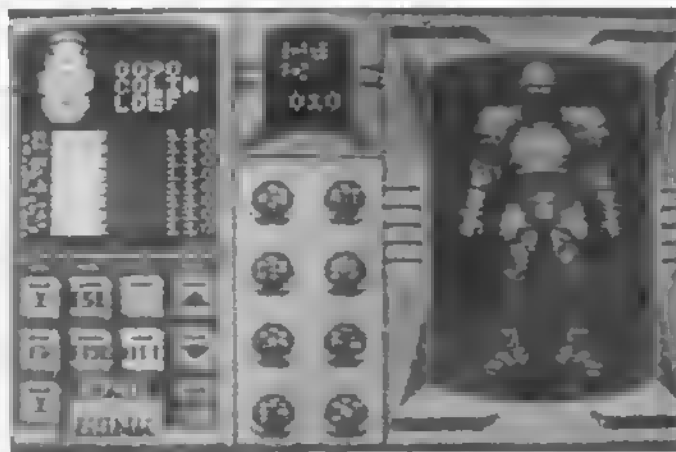
LEAGUE:

Bajnokság. Itt először választhatunk, hogy betöltünk-e egy kimentett állást vagy új játékot kezdünk. A bajnokságban sorban szembekerülünk a bajnokság többi 7 csapatával. A játék elején megjelenő táblázatban láthatjuk a két csapat odligi mérlegét (WO: nyert, DR: döntetlen, LO: elvesztett mérkőzések száma, POINTS: pontszám), a LEAGUE PLACE a helyezést a bajnoki táblán, a POINTS FOR/PNTS AGAINST a várható esélyek (papírforma) — elul pedig a KNOCKOUT-hoz hasonló összehasonlítás következik a csapatok soráról.

A 'tűz' gomb után a KNOCKOUT-hoz hasonlóan a csapat felszerelése következik — csak eltérő módszerrel. A képernyő jobb oldalán látjuk a csapat tagjait, a kezelőbillentyűk az előbbi jelölést hordozzák:

TRA: Ez az étigazolás. A kezdeti csapatunk összes játékosának paramétereit maximum 130-ig tuningolhatjuk, ami azt jelenti, hogy a játékos ére 270 lesz. Ennél már nem tudunk tovább tuningolni, szóval egy idő után kezdünk el jött apórolni, mert az étigazolható játékosok között ennél lényegesen jobb fickók is vannak (s 200 feletti árral is). Az étigazolható játékosoknál csak az van megjelölve, hogy melyik sorban játszik, a pasztját aszerint határozzuk meg, hogy a soron belül melyik játékost helyett igazoljuk te. Cllickelünk először a cserélendő játékosra, aztán a BUY ikonra — ha előg a pénzünk, az új lli kópa megjelenik a csapatban. Annak a játékosnak az ára, aki helyett igazoltuk, levonódik az új játékos árából.

TAB: A bajnokság állása a nyert/döntetlen/vesztett meccsek és szerzett pontok szerinti bontásban. Pontot egyrészt a győzelemért kapunk, másrészt a megszerzett bonus pontszámokat is



△ Collin váltómest kap, hogy jól álljon rajta a bédog

A 'tűz' gomb megnyomása után a csapat felszerelése következik. A bal felső sarokban levő ablakban láthatók a csapat aktuális sorának átlagos paraméterei: AGR — agresszivitás; ATT — támadás; DEF — védelem; SPD — sebesség; THR — lövés ereje; POW — erő; STA — lálekerő; INT — agyvelő (sok-sok érdekes adal...). Az alsó részen levő BANK feliratot totett levő szám mutatja, hogy mennyi pénz áll rendelkezésünkre a csapat paramétereinek növeléséhez, vagyis különféle felszerelések vásárlásához. A felszerelések között a középen levő 8 gomb segítségével választhatunk: mindegyik valamilyen plusz felszerelést jelent, ami a jobb oldalon levő figurán is megjelenik. A gombok felett látható a felszerelés ára és neve, a gomb felirata

szekta honorátgatni a program (egy győzelem 10, egy döntetlen 5 pont, továbbá a meccsen elért minden 10 pontért jár egy plusz pont). A tabolla mellett a nyílak mutatják, hogy a csapat az utolsó forduló óta felfelé/lejjebb csúszott a bajnokságban (•, ha változatlan a helyezése).

STA: Ez egy statisztikai összehasonlítás a két csapat ezerapléséről az utolsó mérkőzésen. SHOTS AT GOAL: kapuralövés; GOALS SCORED: lőtt gólok száma; GOALS SAVED: kivédett kapura lövések; TIME IN POSSESSION: a laboa birtoklásának ideje; TIME IN OPPONENTS HALF: az előbbi időből monnyit töltöttünk az ellenfél térfelén; SUCCESSFUL TACKLES: sikeres szorolások; SUBSTITUTIONS: lecserélt játékosok; BONUS POINTS: megszerzett bonusok.

ESC: A meccs kezdése.

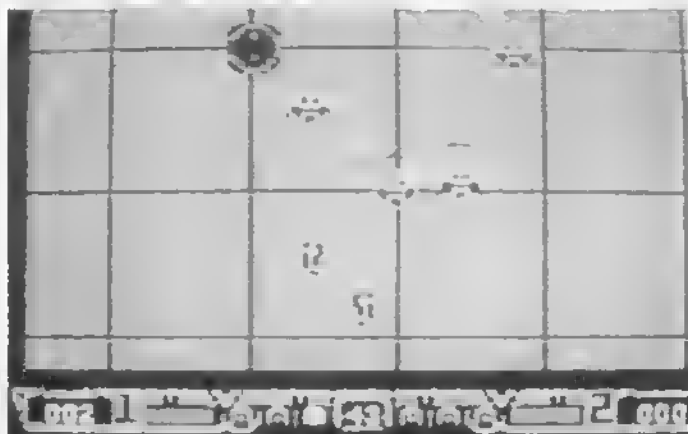
FIX: Vissza az összehasonlító táblázathoz.

SAV: A jelenlegi csapat (vagyis inkább a játékkállás kimentése a memre).

GYM: A játékosok felszerelése. (Ugyanaz a kép jön be, mint a KNOCKOUT-nál és a közelöbillyentyük is ugyanazok, csak az ESC nem a kezdés, hanem vissza a csapat képéhez). A felszerelések vásárlásával maximum 130-ig növelhetjük az összes paramétert.

SUB: Az éppen kiválasztott játékost valamelyik cserejátékosal helyettesíthetjük.

▽ E havi rojtvényünk: kép szöveg nélkül



CUP:

Ez elnéretileg kupaküzdőtem, de a bajnokságtól csak annyiban különbözik, hogy itt a program nem számítja a tabellán a pontokat. Ugyanúgy lehet új játékosokat igazolni, tehát egy idő után összeszedhetünk egy jobb játékosgárdát, amivel 8 meccset egyfolytában megnyerve miénk lehet a kupa.

A mérkőzés gyakorlatilag olyan, mint egy hagyományos foc. A szabályok rendkívül bonyolultak: a laboát az ellenfél kapujába kell juttatni — tekintet nélkül a veszteségokra. A labdát vezető játékos felett egy botú látható, ami egyöbbségt az is jelzi, hogy melyik sorban játszik. A kapus csak egy bizonyos távolságra hagyhatja el a kapuját. Már volt szó róla, hogy egy gól 10 pontot ér a meccsen (bár volt olyan is, hogy húszat adott érte — de azt nem tudjuk, miért...), Bonusokat is szereshetünk, ha a két térfél közepén levő fekete gömböknak rúgjuk a laboát: a bonus azé, aki a laboához utoljára hozzáért (2 pont). A pálya mindkét oldalán két vicc is található: az egyik egy cső (ha belerúgjuk a labdát, akkor meggy egy kört, aztán a másik irányba gurul tovább), a másik pedig egy lyuk (ha a labdát ide rúgjuk be, akkor az a pálya valamelyik véletlen pontján jelenik meg). A pályán néha különböző rejtélyes tárgyak jelennek meg, amiket nem árt összeszedni, mert (rövid ideig tartó) extra sebességet vagy lövőerőt kaphatunk velük. A mérkőzés kétszer 90 másodpercig tart — az győz, aki a gólokból és a bonusekból több pontot szed össze. Ha bajnokságot játszunk, akkor a győzelem 10, a döntetlen 5 pontot ér, továbbá a mérkőzésen elért minden 10 pontot további egy pontot kapunk. A bajnokság egyöbbségt két forduló-ból áll, tehát összesen 14 meccset fogunk játszani. Minden mérkőzés után kapunk 500 ruppót, tehát 2-3 mérkőzés alatt spórolhatunk össze egy jobb játékosra való pénzecskeket.

Ne ennyit erről az örületről. 64-en és Amigán a játékok gyakorlatilag meggyeznek, bár — akárcsak az előd — az Amiga-verzió a szemnek kissé kedvesebb. Attól függetlenül a 64-esel is elég jól ot lehet szórakozni (van kazettán is), különösen a gyorsasága miatt. Most már csak egyetlen kérdés maradt: hogy az ördögbe tudunk erről a játékról másképp oldalt írni?!

Évkönyvesdi (még mindig/már megint)

Először is szeretnénk megköszönni minden olvasónknak, hogy előfizetett a csodálatos CoV Évkönyvre. (Aki még nem fizetett volna otó rá, az most már igazán megtehetné, ha már egyszer megköszöntük neki...) Mint általában mindennel, ezzel az előfizetődíval is akadtak problémák. Az első probléma ott adódott, hogy az 'ELŐfizetés' szó nem egy kész termékre vonatkozik, hanem egy ELŐkészületben levőre. Namármest: szeretnénk megkérni mindazent előfizetőinket, akiknek a mamája/papója/nagyija faháboredott levélben követelte a fiának/unokájának járó évkönyvet, nyugtassa meg a falmendági rokonságot — nem fog Évkönyv nélkül maradni, mert mihegyt olhoztuk a pakkot a nyomdából küldeni fogjuk. Továbbá: ha valaki pénzt küld a számlánkra, azt mi körülbelül 5-6 hét múlva kapjuk meg, mert addig a küldemény "útban van" (ez azt jelenti, hogy a Posta és/vagy az OTP üldögél rajta). Tehát ha valaki július 22-én adta fel a csekket, az feleslegesen lrt levelet július 25-én "Hol van az Évkönyvem?!" megszólítással, mert részünkről mondjuk szeptember 5-10. körül lesz világos, hogy ő is előfizetett az Évkönyvre. Az Évkönyvet minden előfizető meg fogja kapni október folyamán (legalábbis aki szeptember elejéig feledta a csekket), csak először meg kell várni, amíg kijön a nyomdából. Azenkívül számos tárjlesztőnk jelezte, hogy nagyon sokan keresik náluk az évkönyvet. Amikor azt állítottuk, hogy csak tőlünk lesz megrendelhető, az kivételesen nem vicc volt: valahogy nem fűtik a fogunk ahhoz, hogy étadjuk tarjesztésre 30% tarjesztől jutalékért... (Mielőtt még valaki föltáértene: Évkönyvet otután is lehet rendelni, már ameddig van belőle — csak a feladás időpontjához tessék szépen hozzászámolni 5-6 hetet, mert kb. addigra lesz borkék a postafiókában.)

Storm Across Europe

A múltkor hirtelen felindulásból rendet rektunk a lemezelnk között (a két kis játék beleöntöttük egy nagyobbikba) és igen kellemes meglepetésben lett részünk: a kupac tetejéről egy STORM ACROSS EUROPE lellratú fleppy mesolygett ránk. Rögön eszünkbe is jutottak a költő idevágó szavai: "Mi a halál ez?" Mivel a költő nem válaszolt a kérdésünkre, könyvtelének voltunk borakni a drive-ba és megnéznél megunk (már nem a költőt — a játékot). Aztán egészen megtetszett (nem a költő — a játék), szóval gyorsan csináltunk róla egy lellrást. (Még mindig nem a költőről — a játékról. Bár he már annyit beszéltünk róla, akkor lehet, hogy alkeleomadtán a költőről is kéne egy lellrást csinálnunk...). (Ki a jóég az a költő és miért nem takarodik már ki abból a lellrásból?! — CoVboy)

A STORM ACROSS EUROPE a Strategic Simulationa 1989-es lerméke és — a cég novét figyelembe véve — teljesen meglepő módon egy stratégiai szimuláció. A strelőgláket és szimulációkat (meg a stratégiai szimulációkat) gyártó cégek kedvenc témája a II. Világháború, szóval az már abszolút nem meglepő, hogy a "Vltar Európa felett" is ezt a történelmi időszakot dolgozza fel: a színhely a háború európai (illetve ászek-átrikei) hadszíntere.

Beöltés után a program érdeklődik, hogy új játéket akarunk-e kezdeni vagy inkább egy kimentett játékállást helytatnánk. Ez utóbbi választása esetén belépünk az I/O-menübe, ahol egy rejtélyes SAVE, LOAD és DIR opcióra bukkanunk. Ezek használata egyelőre rejtély számunkra, viszont a FORMAT pont segítségével már sikerült egyszer az eredeti játéklemezt leolormáznunk sava risk-nek... Ezután megfogadtuk, hogy ha FORMAT opciólt látunk, akkor inkább EXIT-et fogunk választani. Sajnos a játék lrólnak apró hibája következében, ha az I/O menüből nem töltünk be semmit (EXIT), akkor a program úgy veszi, hogy az alapértelmezés szerinti állapotból (1939 végárdól) akarjuk kezdeni a játékot, ergo lemaradunk a kezdő opciólt beállításának nagyszerű lehetőségéről. Na sobj, úgyse csak egyszer élünk...

NEW GAME választása után egy két csoportre (SCENARIO BUILDER PART 1 és PART 2) bontott menürendszeren keresztül egy csomó opciólt kell beállítanunk, amelyek szerlnt a játék el fog indulni. A kezdeti időpont megadásán kívül ez a rész csupe olyan pontot tartalmaz, amellyel kedvünk szerlnt harci helyzeteket tudunk kialakítani — aki tehát inkább reális körülmények között akar játszani, az ugrálja át ezeket a lehetőségeket.



A játék kezelése

Mialótt belevágánk a játékba, ismerkedjünk meg a program kezelésével illetve az általa használt jelölásokkal (ezek mondjuk jobbára egyértelműek, de azért a félreértések alkorúlése végett nem ért tisztázni őket):

A játék Európa sematikus térképén játszódik, amelyen a program az országokra jellemző színnel jelzi a szembenálló felek által birtokolt területeket (német: szürke; szövetséges: barna; orosz: vörös; pillanatnyilag semleges: kék; valamint Svájc, ami végig lekele). A színekben kívül Európa egész térképe szektorokra van asztva, amelyekre a játék során egy számmal hivatkozik a program. Ha nem leszünk olyan lusták, mint általában, esetleg a lellrás után egy reizon bemutatjuk a szektorszámokat. (Közben megjáoztúk megunkat, hogy erre abszolút semmi szükség nincsen, a program úgyis mutatja azt a szektort, ahol valami történik. Persze, lehet hogy csak megint lusták voltunk...)

A menü opciólt között a joystickkal mozgathatunk, az EXIT választásával mindig visszalépünk az alóó kérdéshez. Ha valamelyik menüben egy numerikus értéket kell beállítanunk, akkor először nyomjuk meg a 'tűz' gombot (a paraméter előtt egy csillag jelenik meg), állítsuk be a joystickkal a kívánt értéket (0-99), majd újabb 'tűz' gomb.

Ha valamelyik parancs kiadásához valamelyik szektort kell kijelölnünk, akkor csak clickelünk a pointerrel a kívánt szektorra. Ilyen esetekben az EXIT-nek a tárkép felső és alsó részén levő pepite sáv választása lelöl meg. Ha az aktuális parancs az általunk választott szektorban nem kladható, akkor az alsó sorban egy ERROR lellrat és az alábbi hibaüzenetek valamelyike jelenik meg:

THERE IS NO ARMY PRESENT: Valamelyik hadseregünknek akartunk parancsot edni, de az adott szektorban nincs ilyen típusú alekulat.

NOT A LEGAL STATUS SOARE: A parancs oélljának olyan szektort választottunk, ahol a parancs nem vágrohajtható (vagy nem pontosan a szektorban levő ébrre clickeltünk).

YOU DO NOT CONTROL THE AREA: Olyan területen akartunk parancsot kladni, amelyik az ellenségé.

THE UNIT BASE MUST BE EMPTY: Olyan hadsereget akartunk lelesztetni, amelynek még van valamilyen alekulat az állomáryában.

YOU CANNOT TRANSFER TO YOURSELF: Valamelyik TRANSFER résznél (LAND/NAVY/AIR) terrás- és a célogységnak is ugyanazt a csoportot választottuk.

A program által használt szimbólumok jelentése teljesen egyértelmű (vagy ha nem, akkor a parancs kiadás aktuális fájlja egyértelművé teszi a jelentésüket), szóval a szimbólumok magyarázatát valószínűleg teljesen felesleges lenne boncolgatnunk.

Scenario Bulder (Part 1)

Az alsó delgunk itt annak a beállítása, hogy a világhéború melyik kulcsfontosságú eseményétől akarjuk elkezdni a játékot: AUT 39 (1939. ősz): Langyelország terohanásának ideje, a II. Világháború kezdete.

SPR 40 (1940. ősz): A májusi német affenzíva a nyugati fronton, Belgium, Hollandia és Franciország terohanése.

SUM 41 (1941 nyara): A Szovjetunió elleni hadjárat kezdete.

SUM 42 (1942 nyara): A szövetségesek ászak-átrikai partraszállása, a német csapatok elérik Sztálingrádot.

SUM 43 (1943 nyara): A szövetségesek olaszországi partraszállásának ideje, a kurszki csata Szovjetunióban.

SUM 44 (1944 nyara): A szövetségesek normandiai partraszállása, a Szovjetunió nagy nyári offenzívája a keleti fronton.

Az időpont beállítása történelmi alapori, határozza meg a szembenálló felek erejét és az általuk birtokolt területeket, viszont a játék során az ellenség hadvezetése már a mi parancsainkon fognek elapulni (például egy alkalemmal a gonosz szövetséges haderők nem Normendiában, hanem Hollandiában szállnak partra, amivel úgy meglepték legfelsőbb vezetésünket, hogy csak egy jólirányzott resettel sikerült megállítani az offenzívájukat...).

A következő lépésben (UPDATING MAP) a megadott kezdeti időpont függvényében a program elhelyezi a szembenálló felek hadseregeit és beállítja az általuk birtokolt területeket.

Ezután két menümentel kapunk: a MODIFY CURRENT opcióval átállíthatjuk az egyes szektorokban beállított értékeket, a DEVELOP NEW választásával pedig egyrészt átrendezhetjük a szembenálló felek birtokolt területek tulajdonjogát, illetve átirhatjuk az ott állomásezó egységek paramétereit.

MODIFY CURRENT:

A MODIFY CURRENT választása után egy újabb menübe csöppanünk, ahol először ki kell választanunk, hogy kinek a közén levő szektorban akarunk módosítani (GER.: német; ALL.: szövetséges; RUS.: orosz; G. MINOR: valamilyen német csatlósállam; NEUT: semleges). Ezután azt határozzuk meg, hogy a szektorban milyen típusú paramétereket akarunk módosítani. Ha logáilis szektort választottunk, akkor a következő menüben megjelennek a szektor aktuális beállításai, amelyek a következő lnteket tartalmazzák:

DEMO: Itt állíthatjuk át a szektor gazdaságára illetve védelmére jellemző paramétereket:

TER, (TERRAIN): A terep minősége. Lehet sík (CLEAR), dombos (MODERATE), egyenetlen (ROUGH) és mocsaras (MARSHY). A terep szerepe egyértelmű: a sík terep a támadáshoz kedvező, a hegyes vagy mocsaras a védekezéshez.

GAR, (GARRISON): A szektorban levő haterőség létszáma. Az ilyen típusú alekulat a hadseregektől függetlenek és támadni sem lehet velük: csak ekkor fognek harcolni, ha a szektort

az ellenség megtámadja. A harcértékük viszont rendkívül csekély, maximum egy gyengébb partraszálló hadsereget tudnak ideig-óráig visszavenni.

ADEF. (AIR DEFENCE): A szektor légvédelmi jelző érték. Ez határozza meg, hogy támadáskor az ellenséges bombázók milyen veszteségeket szenvednek. Az ellenséges stratégiai bombázók gyárait vagy légitámaszpontokat lognak támadni. Ennek megfelelően a légvédelmünkkel is azekba a szektorokba összpontosítunk, ahol a gyáraink állnak illetve légitámaszpontunk van.

IND. (INDUSTRY): A szektorban levő gyárak számát mutatja. Minél több iparosodott szektorunk van, annál nagyobb lehet a hadianyagok termelése (természetesen ehhez a megfelelő mennyiségű nyersanyag/népezségnek is rendelkezésre kell állnia). Ellentétben a gyakorlatból, a játékokban ezeket nem érdemes számszórni, inkább összpontosítsuk őket olyan helyekre, ahol a légvédelmet minél jobban megerősítjük. Ha valamelyik szektorunkat 99-es légvédelemmel oltalmazzuk, akkor bombatámadás esetén 0 körül lesz a gyárak vesztesége.

POP. (POPULATION): A szektor civil lakosságát mutatja. A termelésben a szektorok összes népezségét bevonhatjuk.

RAW: A szektorban levő nyersanyag mennyisége. Ugyancsak a termelésben játszik szerepet.

LAND: Itt a szárazföldi hadseregeink kezdőállapotát állíthatjuk át. Valamelyik aaját hadseregünk választása után megjelennek a hadsereg különböző egységeit jelző ábrák (gyalogoság/kétfőtű járművek/tankok/lejtőernyősök/ropulógépök), alattuk az egység létszámával (természetesen a szám haderőtípusát jelöl). Az első részen a következő opciók közül válogathatunk:

MOVE: A kiválasztott hadsereget áthelyezhetjük egy másik szektorba.

TRANSFER: A kiválasztott egységből (SOURCE) csapatokat irányíthatunk át egy másik hadseregbe (DESTIN). Ehhez először ki kell jelölnünk azt a hadsereget, ahova csapatokat akarunk áldobni, majd azt, hogy melyik alakulatlampusból csoportosítunk át.

CREATE: Új hadsereg létrehozása. Először ki kell jelölnünk a megalakulási szektort (egy szektorban több hadsereg is lehet), majd ki kell választanunk azt a sorszámmal (pontosabban betűt), amivel a program majd jelölni fogja az új hadsereget. Természetesen az újonnan felállított hadsereg egyelőre még fikatív: minden alakulata nulla értékben van, tehát a bevetés előtt még lel kell töltönnük.

REMOVE: Az előbbi parancs ellentéte, a kiválasztott hadsereget oszlatjuk fel vele. Ez csak akkor lehetséges, ha az államnyában levő összes alakulat értéke 00, egyébként ezeket előbb át kell csoportosítani egy másik hadseregbe a TRANSFER pont segítségével.

NAVY: Itt a flotta egységeinek kezdőparamétereivel szórakozhatunk. Miután egy olyan kikötőt választottunk, amely mellett egy hajósziluett is látható (van ott valamilyen flottaegység), a szárazföldi hadseregekhez hasonlóan megjelennek a különböző hajótípusokat jelző ikonok (hadihajó/klaszórhajó/caepotszállító/kétfőtű/lengeralattjáró), alatta a kikötőben levő létszámmal. A MOVE/TRANSFER ikon választása után egy másik kikötőbe küldhetünk át a kiválasztott típusú hajókból néhányat. A cátkikötő lehet olyan szektorban is, ahol pillanatnyilag nincs semmilyen hajónk (természetesen saját szektorban levő kikötőről beszélünk).

AIR: A légitámaszpontjainkon levő egységek kezdőértékeit állíthatjuk át. A háberü elején minden fölnek csak egy légitámaszpontja van, de újakat is építhetünk (max. 4 lehet). A légitámaszpont választása után az ismert módon megjelennek a támaszponton levő bevonható egységek ikonjai (bombázók/vedésgépek/V2 rakéták/atombomba). V2-ket természetesen csak a nometek, atombombát pedig csak a szövetségesek használhatnak (ho kifejlesztették...). A MOVE/TRANSFER lehetőséggel pakelhatunk át egységeket egy másik légibázisra a NAVY-hez hasonló módon.

DEVELOP NEW.

A MODIFY CURRENT-hoz hasonlóan itt is először azt kell megadnunk, hogy kinek a kezén levő szektorokban akarunk módosítani. A menüpontok is hasonlóak a másik opcióhoz, viszont másképpen működnek.

DEMO: "Tulajdonjog átruházása". Először ki kell választanunk azt a szektort, amelyiket az előbb beállított hatalomlól el akarunk venni, majd azt, hogy kinek akarjuk átadni. Átadás után a szektor paraméterei nem nullázódnak ki, ugyanazok maradnak, mint

emiket a MODIFY-nál beállítottunk.

LAND: A PLACE NEW UNIT választásával egy új, plusz hadsereget állíthatunk fel a kijelölt szektorba. Először meg kell adni, hogy az új hadsereg melyik szektorban alakuljon meg, majd az azonosító beállítása következik. Ezután a szárazföldi egységek-nél megismert ikonok jelennek meg és felállíthatjuk az újonnan alakult hadsereget a tartalékból. A háberü elején a tartalék az összes országnál 99. A hadsereg felhívása után meg kell adnunk a hatékonyságának kezdeti értékét (EFF. LEVEL 00-95%). A PLACE NEW UNIT utolsó részéhez hasonlóan dolgozunk a MODIFY UNIT opció is: a PLACE NEW UNIT-tal létrehozott új hadseregetek felhívjuk lel vele (az eredetileg meglévőket nem).

NAVY: Választása után egy kikötőt kell választanunk, ahol az előző két opcióhoz hasonló módon új flottaegységet akarunk felállítani.

Scenario Builder (Part 2)

Miután sikerült valahogy átverekedni magunkat az első részen, az EXIT megerősítése után már tőhódik is az SB második része. Ebben az első felgunk megint annak a megadása, hogy melyik fel kezdő paramétereit akarjuk átállítani, de az itteni opciók nem az egyes szektorokra, hanem az egész országra jellemzőek lesznek.

RSR. (RESEARCH): A kutatás mértékének a szintje. Az egész háberü során szabályozhatjuk, hogy a különféle hadilelszerelések fejlesztésére irányuló kutatások milyen mértékűek legyenek. Az RSR. választása után megjelenő LAND/NAVY/AIR menüpontokban egyenként megadhatjuk, hogy a szárazföldi-, vízi- és légi hadsereg különféle alakulatainak fejlesztésére milyen erőszítés irányuljon.

REN. (REINFORCEMENTS): Az utánpótlás mértékének a szintje. Itt is a LAND/NAVY/AIR pontokon keresztül adhatjuk meg, hogy a különböző egységek utánpótlása mekkora legyen. A LAND menüpont első ikonja egyébként egy új ábra: a program így jelöli a helyőrségi alakulatokat. Már volt szó róla fentebb, hogy ezek a hadseregektől függetlenek, tehát az utánpótlásukat is külön kezel a program.

EFF. (EFFICIENCY): A szárazföldi hadseregek hatékonysága (vagy inkább "morál" lenne az ideillő szó?) kezdeti értékének beállítása.

SUB: A játék elején rendelkezésre álló lengeralattjárók számának beállítása.

FORT. (FORTIFY): Erődítés. Választása után meg kell adnunk egy szektort, ahol védelmi vonalat akarunk létrehozni. Az erődített szektorokból természetesen nehezebb lesz kiverni csapatainkat.

Miután innen továbbléptünk, újabb beállítások következnek. **(Játszani le fogunk vagy csak állíthatunk? — CoVboy)** Az első kérdésben sorra meg kell adni a német/azévséges/szovjet fölnek, hogy a szektorok lakosság/nyersanyag (POP/RAW) jellemzője vélelenszerűen legyen-e generálva (ha NO-t választunk, megunkra vessünk...). Ezután 0-9 értékek között beállíthatjuk az adott ország erőjének (STRENGTH LEVEL), gyári kapacitásának (INDUSTRIAL CAPACITY) és hatékonyságának (EFFICIENCY) kezdőértékét. (Pontosabban a szövetséges és a szovjet fölnek az utolsó két paraméternek nem ez a neve (például "azévséges együttműködés", "Sztálin iránti rajongás" meg ilyenekről folyik a szó) — de ez a lényege). Alapóntelmozás szerint a játékos a németeket irányítja, de akár hárman is játszhatunk a játékkal, ha a szövetséges és az orosz föl paramétereknek beállítása előtt megjelenő COMPUTER PLAYER kérdésre nemleges választ adunk. A paraméterek megadása után egy összesítő táblázat jön a beállított értékekről és egy kérdés arról, hogy ezek megfelelőek-e.

Ezek után végre elkezdhetünk játszani. A képernyő alsó részén megjelenik az első játékos parancsmenüje, ami a LAND, NAVY, AIR, VIEW, COMBAT és DISK pontokat tartalmazza. Minden körben a németeket irányító játékos lép először és miután a program végrehajtotta a parancsait, következnek a szövetségesek, végül a szovjetek. Egy évben négyezor láphetünk (WINTER, IÁI; SPRING; tavasz; SUMMER; nyár; FALL; az év vége), azaz évenként 4 kör van. A körök végén minden föl megkapja az utánpótlását, majd az újabb kör következik. A tavaszi (SPRING) lépés előtt még egy fájl is van: ilyenkor adhatjuk meg a jövő évi termelési és kutatási leleteket (PRODUCTION/RESEARCH). Hát akkor nézzük sorban a parancsmenü opcióit:

LAND:

innen adunk parancsokat a szárazföldi csapatainknak. Ha a német félrel lépünk, akkor 1940 nyara után először ki kell választanunk, hogy a német (GERMAN) vagy a csatlós államok (G. MINOR) hadseregének akarunk parancsot adni. A parancsok kiegészítésére két részre van bontva: a hadmozdulatok az STG, MOVES változtatása után adhatjuk ki, a STAFF CHANGES opció választásával pedig új hadsereget állíthatunk fel illetve feloszthatunk egy meglévőre.

STG, MOVES/MOVE ARMY:

Ezen az opción keresztül adunk parancsokat a hadseregünknek. A térképen megjelenik a szemből álló felek összes hadserege. Egy sejt hadsereg választása után megjelenik a sereg azonosítója, utána pedig az összetétele alakulatok szerinti bontásban (gyalogosok/szállító járművek/tankok/éjtőernyősök/vadászbombázók). Az éjtőernyősök és a vadászbombázók alatt két sor látható, amelyek azt mutatják, hogy a meglévő állomány milyen célra lesz használva az összecsapásban: az éjtőernyősöket bevetethetjük gyalogosként (MN) vagy ledobhatjuk (DP: DROP); a vadászbombázók pedig a földi csapatokat tévegetve bombáznak (GS: GROUND SUPPORT) vagy az ellenség vadászbombázóit támadják (HT: HUNT). Az alsó részen lévő menüből választjuk ki, hogy a csapatnak milyen parancsot adunk:

MOVE: Mozgatás. A választása után megjelenő ábrák mutatják, hogy az aktuális egységet melyik szektorba tudjuk áthelyezni. Mozgatni csak saját közán levő szektorba lehet és nem választathatunk olyan területet sem, amelyet az ellenség teljesen elvágott attól a résztől, ahol a hadsereg áll (vagy tengeren kellene átkelni a célhoz). Ezeken a megkötéseken kívül viszont bármikor távolra elküldhetjük az egységeinket és a mozgást nem számít lépésnek, tehát a mozgatót egység még ugyanabban a körben támadhat is (logikailag bukásig ugyan, de így van).

ATTACK: Támadás. Választása után megjelennek a közelben levő ellenséges hadseregek is és a program jelzi, hogy melyik szektort támadhatjuk. Támadni csak szomszédos szektort lehet (ez is szomszédos, amelyik csak a csúcsával érintkezik az aktuális szektorral), viszont néha lehetőség van több (max. 3) célpont megadására is (annyi célpontot adhatunk meg a támadásnak, ahányszor a program a CHOOSE TARGET AREA kérdést felteszti). Valahogy nem teljesen gömbölyű, hogy ez miért függ mindenestre nyáron általában három lóphat az a hadsereg, amely az előző körökben pihent (persze lehet, hogy az évszak vagy a szállítójárművek mennyisége is közrejátszik ebben). A több célpont megadása nagyon praktikus előrenyomuláskor, de nem árt figyelni arra is, hogy a támadó hadsereget ne vágják el az utánpótlásától és ne hagyjon rást a fronton. Ha kétszer ugyanazt a szektort adjuk meg célpontnak, ekkor az előrenyomulás ott megáll. Saját szektor is megadható második vagy harmadik célpontként: az MOVE-nak felel meg, de csak a harci lázban lesz végrehajtva (ez ilyenkor használható, ha azt akarjuk, hogy a hadsereg megtámadja az ellenséges szektort, de azonnal vonuljon is vissza). Támadásnál nem árt figyelembe venni azt, hogy a támadók mindig nagyobb veszteségeket legnek szenvedni, tehát lehetőleg több hadsereggel vagy nagy erőfölénnyel támadjunk. Ez a megállapítás csak az ellenséges hadseregekre vonatkozik: olyan szektorokat, amelyben csak 20-30 körül a helyőrség állomásozik, egy relatíve gyenge hadsereggel is elfoglalhatunk (ahol nagy helyőrség sincs, ott a veszteség gyakorlatilag 0 lesz).

Ha olyan hadseregnek adunk ki ATTACK parancsot, amelyik egy kikötővel is rendelkező szektorban áll, akkor először kiválaszthatjuk, hogy a hadsereg szárazföldön támad (LAND ATTACK), vagy inkább partraszállásra vagyunk (SPEC. ATTACK). Ez utóbbi csak akkor választható, ha az aktuális szektor kikötőjében van annyi csapatszallító és kötött hajó, ami a hadsereg elszállításához szükséges (ld. ebben a menüben az INFO pontot). Ha van, akkor ki kell jelölnünk a cél-szektort, ahol partra akarunk szállni.

CHNG (CHANGE): A meglehetősen kiválasztása után itt állíthatjuk át, hogy a hadseregben levő éjtőernyős és csapatrepülő hadosztályok hogyan lesznek bevetve. Az éjtőernyősöket csak akkor vesszük be ledobva (DP), ha a hadseregben kb. 40-nél több van — ha egy átlagos erőjű ellenséges hadsereg ellen ennél kevesebbet dobunk le, akkor jelentős veszteségeket

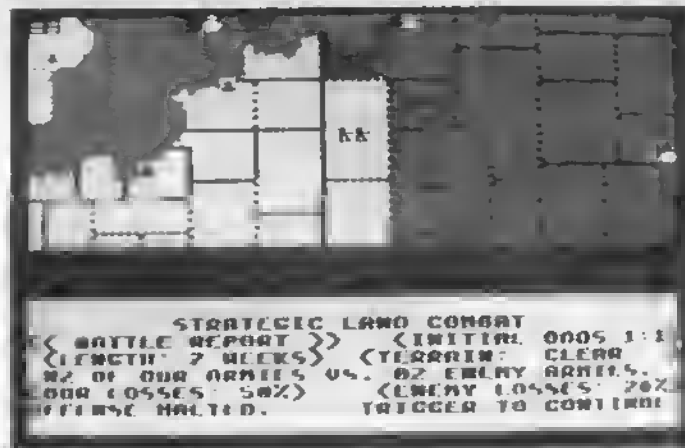
szenvednének (tehát jobb, ha gyalogosként harcolnak). A vadászbombázókat a földi csapatok támogatására (GS) celszerű bevetni, ha a hadsereggel támadunk és vadászként (HT), ha védekezünk.

TRF (TRANSFER): Csapatokat dobhatunk át az aktuális egységből egy másik hadseregnek. A célhadsereg kiválasztása után megjelenik a csapatinfoja (DEST. ARMY), majd a szokásos módszerrel beállíthatjuk, hogy milyen alakulattípusból és hányat akarunk átmozgatni (TOTAL TO MOVE). Csapatmozgatás csak a német hadseregek között lehetséges, a csatlós államok seregeinél nem használható ez a pont. Szintén nem tudunk csapatokat átdobni olyan egységből, amelyet az ellenség elvágott a többi hadseregtől vagy tenger választja el tőlük.

INFO: Az alsó részen a hadseregre vonatkozó információk jelennek meg. A felső sorban van a hadsereg azonosítója (ARMY), a neve (NAME) és a hatékonysága (EFFICIENCY), alatta pedig a COST TO TRANSPORT felirat mutatja, hogy hány csapat-szállító (NAVAL) és kötött (AMPH) hajóra van szükség ahhoz, hogy a hadsereget áthajózzuk valahova. Az alsó részen lévő ikonok közül a NAME választása után átkereshetjük a hadsereget egy 8 karakterből álló névre (így mondjuk könnyebb kilgazodni rajtuk), a PORT-tal pedig átküldhetjük őket valamelyik saját kikötőbe (már amennyiben elegendő ezáltal hajó és kötött áll rendelkezésre). A TERRAIN használata támadás előtt lehet hasznos: a térkép kijelzői módját átkapcsolja a földrajzi viszonyok megjelenítésére (a színek most nem írjuk ide, ott van alul); 'tűz' gombra jelzi, hogy melyik szektorokban vannak az egyes országok fővárosai; újabb 'tűz' gombra megmutatja a fontosabb nyersanyaglelőhelyeket tartalmazó szektorokat, végül kijelzi azokat a szektorokat, ahol gyárak vannak.

REVW (REVIEW): Választása után megnézhetjük, hogy milyen parancs (ORDERS) lett ebben a körben kiadva az egységnek és melyik szektor(ok) a parancs célpontja(i) (DEST).

✓ Iván szénelmas ellantámadással kísérletezik



(STG, MOVES/TRANSFER)

A másik menüpont választása után a helyőrségekkel menüpoláthatunk (az előbb már volt szó róla, hogy ezeket a szárazföldi csapatoktól függetlenül irányítjuk). A menüpont választása után a program jelzi, hogy melyik szektorokban vannak helyőrségek, majd valamelyik szektor választása után átirányíthatunk csapatokat egy másik helyőrségbe. A helyőrségeket érdemes ott megértesíteni (legalább 50-60-re feltölteni), ahol támadásra számíthatunk és nincs annyi hadseregünk, hogy az összes szektort tartani tudjuk (például Franciaország északi partvidékétől egészen Hollandiáig). Ilyen helyekre Németország balsajéból vagy a hadbalóptól csatlós államok területéről irányíthatunk át helyőrséget. A STG MOVES és TRANSFER menüpontok teljes egészében meggyeaznak egymással a németekkel (GERMAN) és a csatlósokkal (G. MINOR) történő lépésnél, ennyi különbséggel, hogy a csatlós államok hadseregeit inverzben jelzi a program. Egyébként fogalmunk nincs, hogy miért kellett ezt a két különválasztani egymástól... Mindegy, a lényag az, hogy a német és a csatlós hadseregekkel külön menüpontból lehet lépni (a TRANSFER-nél viszont teljesen mindegy, hogy melyiket használjuk).

NAVY:

Ezen a menüponton keresztül adunk parancsokat a flottának. Hát'istennek itt az olasz flottát is a némettel egy kalap alatt irányíthatjuk, bár az olasz kikötőkből csak a Földközi-tenger térségébe, a németekből pedig az Északi-tengerre és az Atlanti-óceánra indíthatunk hajókat (nem küldhetünk hajókaravánt német kikötőből a Földközi-tengerre). A szövetségeseket irányító játékos tetszés szerint használhatja a tengereket.

A menüpont választása után megjelenő hajósziluetteköt kell kiválasztanunk, hogy milyen hajóosztálynak akarunk parancsot adni. Az osztály kiválasztása után a program mutatja azokat a kikötőket, amelyekben vannak ilyen típusú hajóink, majd a kikötő választása után adhatjuk ki a parancsot. A hajóosztályok sorban a következők:

(Hadihajó:)

A PATROL opcióval őrájratra küldhetünk megadott számú hadihajót, a GND SUPPORT-tal pedig a szárazföldi csapatok harcát támogathatjuk. Az előbbi esetben a kikötő térségében járőröznek a hajók és akkor veszítel a harcot az ellenséggel, ha valamelyik közeli szektorban akarna partraszállni, az utóbbi esetben pedig a tengerrel határos szektorokban harcoló szárazföldi egységek harcát támogatjuk velük. Ez a két opció — a szárazföldi és légi egységeknek adott parancsoktól eltérően — nem csak egy körre szól: a kiküldött hajók mindaddig végzik a feladatot, amíg vissza nem rendeljük őket a kikötőbe. A RAID opcióval a hadihajókat kiküldjük az Atlanti-óceánra, ahol azokat a hajókaravánokat fogják támadni, amelyeken az USA a Nagy-Britanniával kötött kölcsönbértleti szerződés (LEND LEASE) alapján hadianyagokat szállít a szigetszágnak. A RAID-dal kiküldött hajóknak végleg búcsút intünk, mert nem lehet visszahívni őket; addig vadásznak kint az Atlanti-óceánon, amíg el nem süllyeszti őket. A TRANSFER opció választásával átküldhetjük a hadihajókat egy másik kikötőbe. Természetesen ilyenkor is előfordulhat, hogy harcba keverednek, ha véletlenül belobotlnak egy ellenséges őrájratba (mivel a tengeren mozgó egységeket nem látjuk, minden mozdulat lútról lesz — okárcsak a valóságban). A hadihajók alkalmazásánál egy dilemmával kell szembeérnünk: ha kiküldjük őket RAID-elni, akkor ugyan érzékeny veszteségeket okoznak a hajókaravánoknak, viszont másra már nem tudjuk őket használni, mivel nem térnek vissza; ha nem küldjük el őket az óceánra, hanem őrájratotzatjuk őket (vagy csak egyszerűen benntartjuk őket a kikötőben), akkor többnyire megszabadulunk attól a kellemetlenségtől, amit az Angliából indított hajókaravánok okozhatnak. Az angolok sűrűn váltakoznak azzal, hogy vízi úton expedíciós erőket küldözgetnek mindenfelé, hogy partraszálljanak egy általunk elfoglalt területen (Nerváglában, Görögországban vagy akárhef). Ha a kikötőinkben nagyobb számú hadihajó van (30-40), akkor ugyan összeállítják a karavánokat, de a COMBAT részben az az üzenet árkazik, hogy az ellenséges flotta túl erős, szóval a támadást latújják (ENEMY FLEET IS TOO STRONG, CONVOY ATTACK ABORTED). Így ugyan a partraszállási kísérleteket egy jó ideig csak Nyugat-Európában kell kivégezgetnünk, viszont hiába bombázzuk szél Anglia iparát, állandóan újabb hadseregeket tegnek felállítani... (A szövetségeseket irányító játékos a RAID opcióval a német tengeralattjárókra és a "raider"-ekre vadászhat.)

(Taherszállító:)

Egyetlen alkalmazási területe van: a TRANSFER, amellyel átküldhetjük egy másik kikötőbe. Ez szállítja a szárazföldi csapatok utánpótlását.

(Csapatszállító:)

Itt is csak TRANSFER opció van, ami megögyezik az előbbivel. Mindkét hajótípus akkor használható, ha tengeren dobunk át csapatokat valahova: a hadseregak INFO részében jelölt NAVAL érték erre a két típusra vonatkozik — csak akkor szállítható a hadsereg, ha az indulási kikötőben van legalább annyi vízjár-mű, amennyit a NAVAL jelez.

(Kátákú jármű:)

Ugyancsak TRANSFER opciója van és ugyancsak partraszálláshoz szükséges. A hadseregak INFO-jában az AMPH. érték mutatja, hogy minimum hány kátákú van szükség a hadsereg partra szállításához. Ha nem hadsereget szállítunk, akkor az előbbi három hajótípussal ne nagyon mészáljunk a kikötőnk között, mert az ellenséges őrájratok és tengeralattjárók vidám galamblovészat rendeznek közöttük.

(Tengeralattjáró:)

Ezeknél nem kell kiindulási kikötőt kijelölnünk, csak azt, hogy

hova ekerjük a tengeralattjárókat küldeni. A TOTAL mutatja a támaszpontokon levő létszámot és a menüpontoknál állíthatjuk be, hogy hányet akarunk küldeni a Bakt-tengerre, az Északi-tengerre, az Atlanti-óceánra, a Földközi-tenger nyugati illetve keleti részébe, a Fekete-tengerre, a Vörös-tengerre és a Perzsa-óceánba. Nyilvánvaló, hogy több tengeralattjáró több ellenséges hajót süllyeszt el. Ha a vadászat valahol sikertelen, akkor az adott helyre kiküldött tengeralattjárókat visszavonhatjuk a TOTAL-ba és kiküldhetjük őket valahova máshova. Az elsődleges német célpont az Atlanti-óceánon kézkedő kenvojok (itt lehetőség mindíg tartunk 50-60 búvárhajót), az Északi-tenger, ami megabó foglalja a Csaternát is (itt már kezdetben érzékeny veszteségeket okozhatunk a Nyugat-Európába küldött partraszálló csapatoknak) és a Földközi-tengeren csavargó angol flotta. A kiküldött tengeralattjárók parancsát sem kell minden körben újra megadnunk, mindaddig "dolgoznak" a célterületen, amíg át nem irányítjuk őket máshová vagy el nem süllyesztik őket.

AIR:

Itt adjuk ki a stratégiai légierőnek szant parancsainkat. Ez egyébként tök jó öillet volt a játék szorzójától, hogy megkülönböztette egymástól a csapatok harcát támogató és az ellenség háterszágát támadó stratégiai légierőt. A menüpont választása után a már ismerős STRATEGIC MOVES és STAFF CHANGES páros köszönt ránk. Az utóbbi ugyenazt produkálja, mint a csapatoknál levő párja: a CREATE ikennal egy új repülőteret létesíthetünk valamelyik szektorunkban, a REMOVE-val pedig megszüntethetünk egyet (ez utóbbi természetesen csak akkor fog menni, ha a reptéren nem állomásozik egyetlen gép sem). Összesen négy repterünk lehet (A-D azonosítókkal ellátva), kezdetben egy darab van. A többi reptér használta abban nyilvánul meg, hogy — mivel egy reptérrel csak egy támadást hajthatunk végre — körönként több hullámban támadhatjuk az ellenséges háterszágát. A STRATEGIC MOVES menüből az alábbi opciókat érhetjük el:

(TRANSFER:)

A légvédelem átrendezése. Az ágyúk átdobása a helyőrségek átrendezéséhez hasonlóan történik: a sziluettek mutatják, hogy hol vannak telepítva és a "honnan" illetve a "hová" szektorok megadása után pakolhatunk át. Az ellenséges bombázók lehetséges célpontjaiból kifolyólag a légvédelemünket azukba a szektorokba kell összpontosítani, ahol a legtöbb gyárunk áll vagy repterünk van (ha erős a légvédelem, akkor kisebb a saját és nagyobb az ellenséges veszteség.) (Ahá! Most már tudom, hogy miért tűntek el a bombázóim Anglia felett!... — CoVboy)

(MOVE:)

Választása után a megadott repülőteret az ott állomásozó gépekkel együtt átelepítjük egy másik szektorba. Erre akkor lehet szükség, ha az ellenséges előrenyomulás a repülőteret jelentégi szektorát tenyegeti (ha az ellenség elfoglalja, akkor természetesen elvesztjük a gépeket is) vagy ha mendjük nem franciaország támaszpontokról akarjuk Moszkvát bombázni...

(ATTACK:)

Támadási parancs a kiválasztott reptéren levő gépeknek. A reptér megadása után megjelenik a reptér infoja és kiválaszthatjuk, hogy mivel akarunk támadni:

Bombázók: A TRANSFER szokás szerint áthelyezés, vagyis a megadott számú gépet átelepíthetjük a kiválasztott támaszpont-ra. A BOMB PROD.-dal támadjuk az ellenség gyárait. Választása után először meg kell adnunk a támadás célpontjától szolgáló ország fővárosát, azután a bombázandó szektort, majd a bevetendő gépek száma következik. A BOMB BASE választásával támadhatjuk a kiválasztott repülőteret, de mivel az ellenfél csak egyet szokott tartani, itt csak a célszektort és a bevetett gépek számát kell megadnunk. Ugyanarról a reptérről támadhatunk egyszerre gyári szektort és egy légibázist, de két gyári szektort ugyanabban a körben már nem (ezért jobb több reptérrel tartani). A bombázás sikere a célszektort légvédelméről és a bevetett gépek számától, a veszteségek pedig a kisért vadászok és az ellenük felszálló vadászok számától függ. A gyárak bombázásával csökkentiük az ellenség ipari potenciálját (kevesebb utánpótlást tudnak gyártani a csapat-iknak), a repterek bombázásával pedig a mi gyáraink és reptereink elleni támadásokat.

Vadászok: A TRANSFER-rel itt is áttelephetünk gépeket a kiválasztott támaszpontra. Az ESCORT-tal a vadászköket a bombázók védelmére vetjük be: cénak a bombázóknál kijelölt találkozási pontot kell megadnunk, majd be kell állítani a bevetendő gépek számát. Ha több a kísérő vadász, kisebb a bombázók vesztesége. A HUNT opcióval elfogó vadászként vetjük be a gépeket: a kijelölt szektor légvédelme mellett ők is igyekeznek az oda látogató ellenséges bombázókat illetve vadászköket megrikkítani. A vadászeknál is lehet kombinálva használni az ESCORT és HUNT opciókat.

V-rakéta: Ezt csak a németek használhatják '44 nyarától. Ha a játékot korábban indítottuk, akkor először ki kell tallasztanunk (ld. PRODUCTION/RESEARCH) és csak azután kezdhetjük el gyártani. Csak a célpontot és a bevetendő rakéták számát kell megadni — a többi már elvégzik a rakéták...

Atom bomba: Ezt csak a szövetségesek használhatják '45 nyarán, amennyiben kifejlesztették. Használatához nem kell komantér... (Egyébként nemet részről is lehet próbálkozni a fejlesztésével, de nekünk még sosem sikerült feltálni — csak a nyersanyagunkat pocskóltuk el rá.)

VIEW:

Itt néhány infot gyűjthetünk be a szektorok különböző paramétereiről:

DEMO: A POP választása után a térkép szinkbeokkal mutatja a népesség sűrűségét a szektorokban, a RAW ugyanez nyersanyagelőhelyekkel, az IND pedig gyárakkal.

OPER: Teljesen hasznavehetetlen opció, mert az itteni infokat más helyen is megkaphatjuk. Használatával megkapjuk a kiválasztott szektor terepadottságait, a szektorban levő helyőrség létszámát, a populáció mértékét, a nyersanyag mennyiségét és a gyárak számát. Ebből maximum a helyőrség lehet érdekes, de ha nem túl gyenge hadseregokkal támadunk, akkor úgyis mindegy, hogy mennyi volt...

STRAT: Választásra megjelenik Európa kicsinyített térképe és a hadviselőik színei mutatják a pillanatnyi helyzetet az elfoglalt területek alapján. A 'lúž' gomb megnyomására a program bejelölja a térképre a szembenálló aktív hadseregeit valamint jelzi a megárosított védelmi vonalakat.

COMBAT:

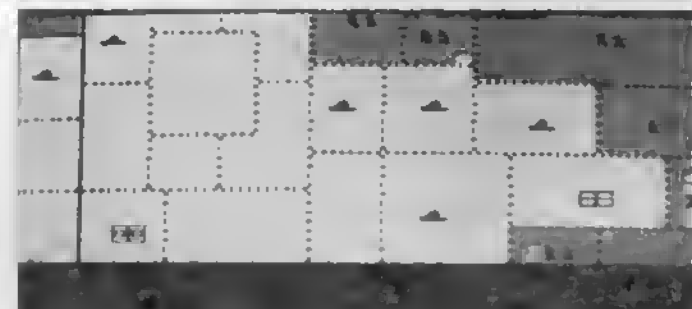
Miután mind a három saját fegyvernemnek és a csatlós csapatoknak is kiadtuk a szükséges parancsokat, a COMBAT választása (+ magerősítés) után végel ór a kor és kezdődik a támadási parancsok végrehajtása, légierő/tengerészeti/szárazföldi haderő sorrend szerinti. Magjegyzendő, hogy a program a személyes névmásokat aszerint használja, hogy melyik fél parancsát hajtja végre, tehát például az OUR LOSSES a szövetségesek lépésekor nem a német, hanem a szövetséges veszteségeket jelöli.

STRATEGIC AIR COMBAT: A második sorban látható, hogy a kötelező melyik támaszpontunkról szállt fel (AIRBASE), a MISSION pedig a bombázás típusát jelzi (BOMB INDUSTRY vagy BOMB AIRBASE). Először a gyárak bombázása zajlik le: a harmadik sorban látjuk a támadás célpontját (TARGET) és a bombázott gyárterületek számát, a negyedikben pedig azt, hogy a támadott területen az ellenség hány gyárat (INDUSTRIES) veszített és ez a jelenlegi kapacitás hány százaléka (CAP). Az alsó sor mutatja, hogy a bevetésen hány bombázót (BOMBER) és hány kísérő vadászt (ESCORT) veszítettünk. Ezután következik az ellenséges légibázisok elleni támadás (ha adtunk ilyenre parancsot). A jelentés hasonló a gyárak elleni támadásokhoz, de az ENEMY LOSSES felirat után a földön szélbombázott ellenséges gépek (BOMBERS) veszteségét látjuk. A stratégiai légierő harmadik bevetésműve, amikor HUNT-elni küldjük a vadászgépeket. Erről a csata fázisban FIGHTER SWEEP címszó előtt kapunk jelentést, amennyiben a gépeink találkozott ellenséges vadászgépekkel vagy bombázókkal. Ha a légvédelmünket Németország ipari területtel fölre összpontastuk, akkor a szövetségesek csak ritkán hajtanak végre légitámadásokat (az oroszok soha). Egyébként a légi hadviselésnek nem lúl sok lateje van: Anglia iparát 3 év alatt letörhük a szigetről, de onál függetlenül az utánpótlás egyre csak jött a csapatalknak...

STRATEGIC NAVAL COMBAT: Ha vannak kint a tengeren RAID-hajók vagy tengeralattjárók, akkor először arról kapunk jelentést, hogy hol útközött ellenséges hajókba (ALLIED SHIPS HAVE BEEN SPOTTED...). Ez egyébként olyan hely is lehet,

ahova nam is küldtünk tengeralattjárókat. A jelentés tartalmazza, hogy mivel támadtunk, hány hajót veszített az ellenséges flotta és hány hajót (FLEETS) illetve tengeralattjárót (SUBS) a miánk. Ha vannak tengeralattjárók (vagy RAID-re küldött hajók) az Atlanti-óceánon, akkor a következő jelentést arról kapjuk, hogy az USA-ból Angliába tartó konvojok elleni támadásban hány tengeralattjárót veszítettünk (REPORTED SUB LOSSES), illetve az ellenség kísérőhajóiból (ESCORT) és taherszállítóiból (LEND LEASE) hányat sikerült elsüllyesztenünk. A harmadik jelentés szól a kétélű hadműveletekről (vagy a TRANSFER-rel más kikötőbe küldött hajókról): ha a konvojok valamelyik ellenséges járőrbo útközött, akkor itt kapunk tájékoztatást arról, hogy hány kísérőhajó (ESCORT) és hány kétélű veszett oda (AMPH.) az ellenség vesztesége ellenében. A kétélű hadműveleteket a játékban inkább ne ferszírozzuk, mert általában többet veszünk rajta, mint amennyit nyarhetünk. A szövetségesek viszont gyakran alkalmazzák ezt a támadási formát: mihegy megtámadjuk Görögországot, elkezdik a csapatok áthajózását Görögország déli részére, majd buzgón szállítják az utánpótlást nekik (először Angliából, majd az ászak-afrikai hadműveletek befejezése után onnan is). Ha a Földközi-tenger nyugati és keleti részén (EW MED) állandóan állomásoztalunk 40-50 tengeralattjárót, akkor elég kellametlen veszteségeket fogunk okozni nekik (ezek természetesen csak a szövetségesek parancsainak végrehajtásakor jelennek meg). Később ugyanez történik majd a franciáországi partraszállási kísérleteiknél is...

▼ Szétlángrad előtt megtört a támadás landölata — 1944-ben



GERMANY		FRANCE		1944		1945	
ARMY (C)	73	32	32	ARMY	19	64	58
NAVAL				NAVY	48	81	80

STRATEGIC LAND COMBAT: Utoljára következnek a szárazföldi hadmozdulatok. Először a program felteszi a köthő kérdést, hogy dhajtunk-e hangeffektusokat a csatákhoz (pont olyan szörnyűek, mint maga a háború...), aztán sorban elkezdnek lépni az egységek. Először a megtámadott szektor számát (ATTACK AREA) és a támadott ország nevét látjuk, majd a térkép is a tethelyre scrolloz és megjelennek a szembenálló csapatok. A jelentésben az aránypár (INITIAL ODDS) mutatja, hogy a támadás milyen kezdeti esélyekkel indul meg. A 3:1 feletti arányok már elég jónak számílnak (9:1 az űras szektornál), de a program ezenkívül még figyelembe veszi a támadott szektor teropviszonyait, helyőrségét és — ha minket támadnak — a csatlós csapatok számát is, szóval akár 5:1-es esélynél is elakadhat a támadás. A LENGTH jelzi, hogy hány hétig tartott a csata, a TERRAIN pedig a leropot. A negyedik sorban láthatjuk, hogy melyik hadsereg támad (ha több, akkor a hadseregek száma) és hány hadsereget. Az OUR/ENEMY LOSSES felirat jelzi a támadó/megtámadott veszteségeit és a WE ARE VICTORIOUS/OFFENSE HALTED valamelyikre mutatja, hogy a támadás sikeres volt-e vagy sem. Ha igen, akkor a támadó sereg(ek) bolépnak a cél-szektorba. A megtámadott hadsereg 50-60% veszteség lelettel morzsolódik vagy visszavonul a mögötta levő szektorba. Ha a támadás alakadt, akkor a támadó marad a kiindulási szektorban. Támadásban nem lehet hadsereget veszíteni — jó kis veszteségeket szenvedni viszont igen, szóval törekedjünk arra, hogy lehetőleg több erős hadsereggel támadjunk. Egynél több hadsereget inkább ne támadjunk meg, mert majdnem biztos, hogy a támadás elakad és a veszteségünk az ellenség többszöröse lesz. Ez a megállapítás egyébként az ellenségre is vonatkozik, tehát egy 50-60-as erősségű hadseregünk egy 80-as helyőrség.

gel megerősítve, akár több körön keresztül is kiharthat 4-5 ellenséges sereg ellen is (különösen, ha még erődtítgetünk is egy kicsit). Mivel támadáskor nem tudjuk, hogy hány sereggel állunk szemben, célirú a kivérzéses taktikát alkalmazni: várjuk meg, amíg az ellenség támad és az ő lépésénél ugyanúgy jelzi, hogy hány hadsereggel próbálkozik — így kb. megállapíthatjuk hányan vannak odaát. Ha a hadseregeknek több támadási célponton adtunk meg, akkor az összes csapat először az első lépést hajtja végre, majd csak utána következik a második. (III) Több lépésből álló offenzívánál nem árt figyelni arra, hogy az első és második elfoglalt szektorokba is küldjünk csapatokat, különben az ellenség a következő lépésben azonnal visszaloglalja és elvágja az utánpótlástól az előretörő seregünket. Ugyanígy figyeljünk arra is, hogy a támadó hadsereg ne hagyjon lyukat maga mögött a fronton (a csak csúccsal érintkező szektorok is támadhatók!), mert a számítógép nem bocsátja meg az ilyen hibákat és rögtön benyomul néhány hadsereggel a háterszáunkba (az ilyen hibák nálunk általában LOAD-dal végződtek, mert a front ilyenkor majdnem biztosan összeomlott). Ebből kifolyólag igyekezzünk olyan szektorokba benyomulni, amellyel még további 3-4-5 ellenséges szektor is szomszédos, mert míg mi ezt egy hadsereggel is tarthatjuk, addig az ellenségnek 3-4-5 hadseregre van szüksége a front lezárásához és így szűlszórja az erőit.



△ A stratégiai helyzet usqua éttekinthetation...

Miután lezajlott a német léli lépéseinek végrehajtása, egy összesítő táblázatot kapunk a német/szövetséges/orosz veszteségekről, legyvernemek és azon belül alakulatok szerinti bontásban (a németeknél a jelenlegi, éves és az összes veszteség is látható). Ezenkívül kapunk még egy táblázatot a német és csatlós hadseregekről is (ez utóbbiak csak akkor elérhetők, amikor az országuk már belépett a háborúba): az UT oszlop tartalmazza a hadsereg azonosítóját, a NAME a nevét, a STR az erejét (ezt a hadseregben levő alakulatok számából számolja ki a program), a STATUS ACTIVE/INACTIVE a státuszát (a háború kezdetén csak az első 6 aktív, CREATE ARMY menüponttal állítunk leli egy újat vagy megsemmisítet ismét, az EFF a hatékonyságát (vagy morálját, ami növelhető azzal, ha a hadsereggel nem támadunk).

Ezután következik a másik két léli. Már volt szó róla, hogy a szövetségesek légitámadással csak szövénységek. A flottájuk lépésolbon főleg az Atlanti-óceánon mászkáló RAIDER-olakra, illetve a tengeralattjáróikra vadászik. Azonkívül számos kétléti támadást (és az utánpótlásukat szállító konvojt) indítanak Görögországban, Észak-Afrikában, majd a későbbiek folyamán Olaszországban és Franciaországban (honnan van onnyr hajójuk?!). Az oroszok abszolút nem használtak ellenünk stratégiai légierőt és — mivel a Fekete-tengerre és a Baltikumba nem nagyon küldtünk tengeralattjárókat — a flottájuk is passzív maradt. A szárazföldi manőverek hasonlóak a mieinkéhoz. Az ellentél lépése után újabb összesítő táblázat érkezik a három szembenálló hatalom veszteségeiről.

Utánpótlás:

Miután mind a három fél lépése lezajlott, következik a német léli utánpótlási lázisa. Az utánpótlást a Termelés/kutatásnál (ld. később) beállított paraméterek alapján kapjuk meg, szintén

legyvernemekre bontva. Az utánpótlás kiosztása hasonló az eddig tapasztaltakhoz, szóval nem kell különösebben magyarázgatni: az ARMY/NAVY/AIR pontok választása után megkapjuk, hogy a legyvernem egyes alakulatai mennyit utánpótlást kaptak, majd valamelyik alakulat ábráját választva ki kell választanunk azt a hadsereget, kikötőt vagy légibázist, ahova az utánpótlást irányítani akarjuk, ott pedig azt, hogy az utánpótlásból mennyit akarunk otthagyni. A háterszágtól elvágott egységeket természetesen nem adhatunk utánpótlást. Az ARMY pontban a helyorség (az első) kiosztásánál nyilvánvalóan bármelyik saját szektorba küldhetjük az utánpótlást, a NAVY pont tengeralattjárók részénél elegendő csak az ikonját választani. Ha valamelyik legyvernem nem kapott utánpótlást, akkor NO REINFORCEMENTS AVAILABLE üzenetet kapunk. Az utánpótlásból mindig osszuk ki az összeset, mert a program nem adja hozzá a megmaradt utánpótlást a következőhöz!

A csatlós államok seregeinek sajnos nem oszthatunk utánpótlást. Körülbelül évenként azonban ezek is kapnak valami erősítést az anyaországuktól, tehát ha különösebb veszteségeket nem szenvedtek vagy megerősített állásokban védekeznek, akkor idővel ezek is valamennyire megerősödhetnek.

Termelés/kutatás:

Minden évben a WINTER időszak után következő utánpótlási lázisa után következik a PRODUCTION/RESEARCH fázis, amelyben megadhatjuk, hogy az elkövetkező évben a gyáraink milyen mennyiségű utánpótlást állítsanak elő.

A TRANSFER PRODUCTION választása után a légvédelmi ágyúkhöz és a helyorségokhez hasonló módon áttelelithetjük a gyárainkat. Már volt szó róla, hogy ezeket célszerű Németország belső területére összpontosítani, mert így a légvédelemmel hatékonyabban védhetjük őket az ellenséges bombázások ellen. Valamelyik gyárat tartalmazó szektort választva megjelenik a szektorban levő gyárak száma, amelyeket átpakolhatunk a megadott szektorba. Vigyázat, a célszektorban nem látható az újonnan áttelelített gyárak száma — ezek csak a következő lépésben kezdenek el az új helyükön termelni (ez nagyobb áttelelítésnél meg is látszik az utánpótlás mennyiségén).

A PRODUCTION/RESEARCH választása után két újabb menüpont jelenik meg, amelyek — bármily meglepő is — a PRODUCTION és a RESEARCH névre hallgatnak. Az előbbivel a termelés nagyságát, az utóbbival a kutatás (vagy inkább fejlesztés) ütemét szabályozzuk. Mindkét dolog három összetevőből áll össze: a termelésben dolgozók létszámából (POP), a rendelkezésre álló nyersanyagból (RAW) és a gyárak számából (IND). Bármilyen gyártás vagy fejlesztés ezeket az értékeket fogyasztja bizonyos mennyiségben (COST). Természetesen a gyártáshoz/kutatáshoz az az összes kezünkön levő szektor POP/IND/RAW értéke rendelkezésre áll. A játék során egyébként főleg a nyersanyaghiánnyal lesz gondunk.

A PRODUCTION részben elsődlegesen fontos az ARMY rész, azon belül is a gyalogság, a szállítójárművek és a tankok, mert ezek szenvedik a legnagyobb veszteségeket a harcokban (1942-43 leli már nem árt elkezdni helyorségeket is "gyártani"). A flottának elsősorban tengeralattjárókat gyártunk (10-15 db), bár egy-két hadihajó sem fog megártani a tengereken elszórt RAIDER-ek utánpótlására. A légierővel ugyan nem túl sok vizet zavarunk, de ha unalmas percünkben bombáztatunk, akkor gyártunk 10-15 bombázót is (a vadászat szinte soha nem szenvednek veszteségeket). A V2 rakéták lőtávolsága után ezt is elkezdhetünk gyártani, de akkor viszont hagyjunk leli a bombázókkal, mert a rakéták is éppen elég rombolást visznek végbe (a kettő együtt pedig már csak a hadsereg rovasára építhető). A menü utolsó pontja (SPEC) két egyéb lehetőséget tartalmaz. Az első választásával új gyárakat építhetünk: a következő körben annyi IND ponttal lesz több min amennyit itt megadunk (lehet, ha közben nem nyerünk/veszünk gyárakat tartalmazó szektorokat). A második választásával megőrdíthetünk egy kiválasztott szektort. Ez ugyan ellogyazt egy tizedet mindhárom parametrből, de egy ilyen szektorban védekező hadseregünket kissé nehezen logja kitűnni onnan az ellenség. Az erődtítés pontosan egy év múlva fog elkészülni, tehát — gondolva a holnapra — nem árt már 1942 vége leli elkezdni az "Atlanti Fal" építést. A RESEARCH ugyanazokat a menüponlokat tartalmazza, mint a PRODUCTION, de ebben a fejlesztés ütemét növelhetjük. Minden legyvernem alakulatának megvan az adott értéke és valamelyiket választva azt a számot kell megadnunk,

amennyivel ezt növelni akarjuk. Azután a program eldönti, hogy ez sikerült-e (SUCCEFUL) vagy sem (FAILED) — de mindenképpen fogynak a POP/IND/RAW paraméterek. A PRODUCTION-részben megadott érték csak viszonylagos, a fejlesztés útjára szabályozza a gyakorlati termelést. Például: a PRODUCTION-nél a győzelemsgátló 40 körüli értéket megadva, 40 gyalogságot kapunk a következő évben utánpótlásnak, ha a RESEARCH értéke 1; ha viszont a RESEARCH már 3 vagy 4, akkor a gyakorlati utánpótlás 80-90 körül lesz. A V2 rakétát például csak 6-os RESEARCH-szinttel lehet elkezdni gyártani (bár a program '44 előtt nem enged addig emelni). A fejlesztés mindenképpen lutri, de ha bejön, akkor gyümölcsöző (ha meg nem, akkor elpazaroltunk egy csomó gyártási kapacitást...)

Ez lenne a program által követett menetrend. A játék a kezdési időponttól függetlenül 1945 tavaszáig tart; ha addig a német fél nem bukott volna bele a hadműveletbe, akkor övé a győzelem — egyébként a szövetségesek győztek. Végezetül néhány szívelelendő jótanács azoknak, akik a háború kezdetétől játszanak egyedül:

- A háború kezdetén Lengyelországot ugyan egyellen lépéssel le lehet rohamni, de ez semmiképpen sem célszerű: akárcsak a tónélemban, a Szovjetunió azonnal annektálja a belti államokat és Lengyelország mindazon keleti részeit, ahol nem állnak német hadseregek. Mivel a nyugati fronton a szövetségesek mindeddig nem támadnak, amíg mi rájuk nem rovunk, célszerű az ott álló egyetlen hadosztályt is Lengyelországba küldeni és az első körben a rendelkezésre álló hat hadsereg közül csak kettővel támadni és négy hadsereggel előrenyomulni a Baltikumban és Lengyelországban a szovjet határig. Így a későbbiekben sokkal kedvezőbb pozícióból vezethetjük meg a Szovjetunió elleni offenzívát.

- Németország ugyan 1940 elején békabeleztte Norvégiát, de a játékban ezt a kétéltű hadműveletet inkább hagyjuk ki az életünkben, mert sokkal többet veszünk rajta, mint amennyit nyerhetünk.

- Miután Lengyelország megadta magát, minden erővel Franciaország ellen fordulhatunk, amit folyamatos támadással 3 kör alatt simán legyőzhetünk. A támadás megkezdésekor egy füst alatt elfoglalhatjuk a Benelux-államokat is. A nyugat-európai győzelem után azonnal kezdjük meg a Francia tengerparton lévő szektorok megőrsítését a Németország területén lévő helyőrségek átcsoportosításával, mert a védtelen szektorokban állandó szövetséges partraszállásra számíthatunk.

- A közép-európai államokat (Magyarország, Bulgária, Románia) teljesen felesleges megtámadni, mert idővel ők is belépnek a háborúba és automatikusan a szövetségesek oldalára lépnek. Ha megtámadnánk, akkor azonnal szovjet érdeklődéssé válnak és az orosz csapatok bevonulnak a területükre (továbbá elvesztjük leendő hadseregeiket is). Magyarország és Bulgária '41 tavaszán lép be a háborúba 1-1 negyven gyenge hadsereggel, Románia '41 nyarán 2 szintén gyenge hadsereggel. Mivel a csatlós seregeket nem tudjuk utánpótlással ellátni, célszerű ezeket nem támadásra, hanem az elfoglalt területeken a helyőrség megerősítésére, védekezésre bevetni. '41 nyarán a finnek is belépnek a háborúba: itt csoportosítsuk át az összes finn helyőrséget a szovjet-finn határszektorba (sőt, lehetőleg egy PRODUCTION-fázisba építsük is erődtéményt ide), de ne támadjunk velük, mert nagyon gyorsan felmorzsolódik a gyenge hadseregük. A szovjetek amúgy is folyamatosan támadni fogják ezt a szektort és itt lekötöhetünk 2-3 hadseregüket is.

- Olaszország '40 tavaszán fog belépni a háborúba és ezzel megnyitja az észak-afrikai front is. Itt is célszerű passzívításba vonulni: az észak-afrikai olasz hadsereget hagyjuk ott, ahol áll (ne támadjunk vele!) és a többi szektorból csoportosítsuk át a helyőrségeket ide. Ha a helyőrséget 99-ig növeljük és nem pocsékoljuk el az olasz hadsereget felesleges támadásokkal, akkor a későbbi szövetséges partraszállás után ez az egy hadsereg 3-4 páncélos hadsereget egészen a háború végéig le fog kötni! Az Olaszországban rendelkezésre álló 2 hadsereggel könnyűszerrel elfoglalhatjuk Jugoszláviát és Görögországot. Ez alól kivétel a Görögország legdélkebb részén lévő szektor, ahol erős angol hadseregek állomásoznak: azokat ugyan — német segítséggel — kiverhetjük innen, de teljesen felesleges, mivel nem kell nekik ugyanis megpróbálnunk ismét partraszállni. A legjobban megfordás az, ha a déli szektor felől a két olasz hadsereggel megállunk, a helyőrséget 99-re feltöltjük és valamilyen PRODUCTION-fázisban itt is erősített vonalat hozunk létre. A szövetségesek ugyan folyamatosan támadni fognak, de itt sohasem lesznek ésszerű. Valamikor '43-ban megpróbálnak a hátunkban is partraszállni, tehát nem éri az egyik orosz hadosztályt visszavonulni és itt is megerősített állást létrehozni.

- A Szovjetunió nem muszáj az eredeti forráskönyv szerint ('41 nyarán) megtámadni: csak akkor támadjunk, ha a rendelkezésre álló hadseregünk már elég erős (45-50 STR érték már elég jónak számít), továbbá igyekezzünk minél több új hadsereget felállítani. A szovjet fronton fokozatosan érvényes az a megállapítás, hogy mindig nagy túlórával támadunk és a különböző szektorok elfoglalásával lehetőleg úgy alakítsuk a frontot, hogy az oroszok kénytelenek legyenek az erőiket minél jobban széttagolni — így könnyebb lesz az áttörés.

- A lengyel és a jugoszláv szektorokban '42-től folyamatosan számíthatunk partizánlázadásokra. Ha a lázadó szektorban nincs helyőrség, akkor a szektor azonnal a partizánok kezére kerül. Az ilyen partizánlázadások leverésére nincs különösebb hadászati szükség: a partizánok 30-40 gyalogegységgel harcolnak, tehát egy közepes erőjű hadsereggel is villámgyorsan szétverhetjük őket.

- Nyugat-Európában legalább két (de inkább három) hadsereget állomásoztassunk a partraszállási kísérletek visszaverésére. Egyrészt lehetőleg töltsük maximumra az északi tengerparti sávon lévő helyőrségeket, másrészt küldjük minél több tengerparton lévő hadsereget az Északi-tengerre (N. SEA). A partraszállási kísérletek leggyakrabban Hollandia, Belgium és a Franciaország északnyugati részén lévő Bretagnában várhatóak.

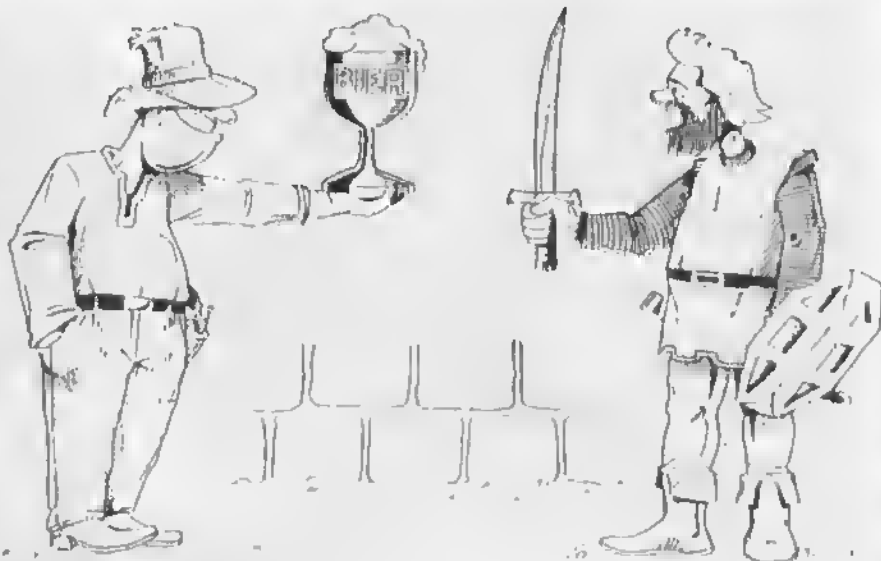
- A többi meg a játékos dolga...

Aki a STORM ACROSS EUROPE előtt még nem játszott hagyományos stratégiai játékkal, az egészen biztosan nem ettől a programtól fogja megkedvelni a stratégiákat. A moglehetően puritán grafikai kivitelezés enyhén 'Spectrum-like' kinézetet kölcsönöz a SAE-nek (egyébként Spectrumon is teljesen ugyanilyen a játék), bár egy stratégia alapvetően nem is a látványra, hanem magára a játékra épül. A menük felépítésével sikerült a lehető legjobban túlbonyolítani és ozéhal lelassítani a játék kezelését — sokkal egyszerűbb lett volna az egészet egy pull-down menürendszerrel megoldani. Az állandó töltőgömb még tovább lassítja a műsort. A kategóriák rajongól azonban egész biztosan nehezen tudnak majd (tudtak?) elezakerülni a monitor előtt, mert a játék a lehető legbonyolultabbban, a legtöbb paraméter figyelembevételével dolgozza fel a világtörténelem egyik legizgalmasabb fejezetét. A SCENARIO BUILDER-részak segítségével egészen érdekes harchelyzeteket generálhatunk magunknak, viszont a használatuk — szerintünk — alapvetően a "csalás" kategóriába tartozik, tehát inkább nem foglalkoztunk velük. Tapasztalataink szerint a roális erőviszonyokat az túlrögzte a legjobban, ha a német félnél az összes kezdőparaméter 9-re, a szövetségeseknél 7-re, a szovjeteknél pedig 5-re állítottuk. Az izgalmas és hosszan tartó játékkal szemben még láttatnunk egy negatívumot is: a program meglehetősen bizonytalan és különösen a játékállás betöltésénél, valamint a COMBAT-fázisokban hajlamos a kifagyásra. Ettől függetlenül ez az egyik legjobb stratégia, amihez 64-en szerencsénk volt. Csek ne lenne ilyen ronda...

Nincs szükség véletlenül egy csodálatos CoV Évkönyvre?!

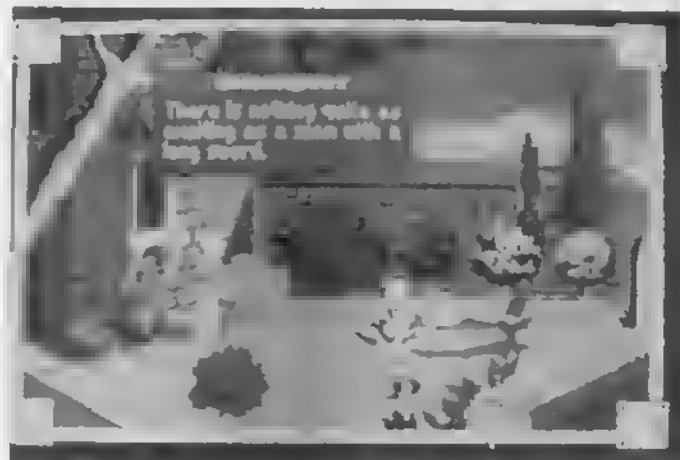
Conquest of Camelot

Megint eszünkbe jutott, hogy tők régen volt a CoV-ban Sierra-játék leírása. Ettől ugyan lehet, hogy rajtunk kívül senkinek nem támadt hlányázzata, de azért most egy újabb Sierra-stuff kerüli terítékre: a **CONQUEST OF CAMELOT**. Mielőtt valaki alkotha abbahegyná ezen oldalak olvasását, azzal közöljük, hogy ez a játék kivételesen nem annyira debil, mint a LARRY- vagy SPACE QUEST-sorozatok — sőt, rövid ideig úgy tűnt, hogy a Sierra hezzávetőlegesen normális producereket is alkalmaz (aztán persze ezt a gondolatot gyorsan elhessegettük magunktól). A játék az Arthur király és lovagjai köré szövődő legendákat dolgozza fel, különös tekintettel a Szent Grál nevű nedűtartó alkalmatlanság utáni keresgélésre. A Sierra-designhoz ugyan jobban illik volna a támakör "Gyalog galopp"-szaru feldolgozása, de még így is elég tühítő kalandjátékot sikerült összehozniuk. A kerettörténet kiderül az Introból, amelynek a lényege crunchelva kb. ennyi: Anglia népe boldogan áldogolt Arthur uralkodása alatt, aki Camelot veréből irányította birodalmát. Ez az állapot nem volt túl tartós, mert a nagy király legjobb lovagja, Sir Lancelot, a lovagi erények figyelmen kívül hagyásával összeszúrt a levet Gwenhyver királynénál. Ezért átek szólt a királyságra, mindenki unhappy lett, éhazett meg ilyen hasonló dolgokat művelt... A legendás Kerekasztal lovagjai ebben az időben már teljesen kifogytak a legyőzendő sárkányekből, orjásekből, Pepita Lovagokból és éppen kezdték magukat



halálra unni. Aztán Merlin, a varázsló kitalálta, hogy az átkot csak a Szent Grál nevű kahely megszerzésével lehet megtörni és a három legjobb lovag (Sir Gawaine, Sir Galahad és Sir Lancelot) rögtön nekivágott, hogy a tárgyat akár a föld alól is előkerítse. Arthur azonban hiába várja vissza a lovagjait: se Grállal, se nélküle nem téi vissza egyik sem. Erre úgy dönt, hogy á is elmegy keresgéltni... A kezelésre valószínűleg teljesen feleslegesen vesztogatnánk a szót, aki már játszott Sierra-játékkal, annak ismerős lesz. Van néhány játékosbarát opció is: a 'CTRL'+ 'A'/'T' billentyűre ASK ABOUT/ASK MERLIN ABOUT szöveg jelenik meg a parancssorban, a 'CTRL'+ 'O'-ra pedig az erszényünket nyithatjuk ki (GIVE-re Arthur teteszi az 'ENTER'-rel kiválasztott mennyiséget, CLOSE-ra minden marad a régiben). Még egy újdonság a többi QUEST-hez képest: az általunk elért pontszám, három csoportra, ügyesség/bölcsesség/élet (Skill/Wisdom/Soul) pontokra van osztva és a jó megkezdülésainkat ezekről pontozza a program. A főmódu egy másik hasznos opciójával EASY-re állíthatja az arcade-részeket minden játékos, aki végig akérja létszani a játékot. A többi opció az 'ESC' megnyomása után mindenki megvizsgálhatja — mi inkább betavágunk a megoldás ismertetésébe.

A játék elején Camelot aieprajzát látjuk, Arthur e saját szobája előtt álldogál. Sétáljunk be. Az asztalon ott hover erszényünk, amelyet az előző ájszake tettünk ide. Ugyan teljesen üres, de azért zsebre vágjuk (TAKE PURSE). A falon lógó kard és pajzs is a felszerelésünkhöz tartozik, de csak ruhacsere után vehetjük fel őket. Ötázzunk be e nagy küldetéshez illő lemezekbe (CHANGE CLOTHES), majd — mivel más dolgunk itt már nincs — sétáljunk vissza a folyosóra.



△ Gwenhyver megfigyzéseket tesz a kardunkra

Az Arthur azebajátói felelő levő torony előtt találhatá Gwenhyver királyná kerti lakja, ahol a hölgy azomerán sóhajtozik a padon. Jönnkura azennal felpattan (TALK LADY néhányszer). Erősen bizonygatja, hogy állandóan lmádkozni fog küldetésünk sikeréért és nagyon reméli, hogy mielőbb sikerül kiszabadítanunk és hazahoznunk Sir Lancelot lovagot. Közben eszébe jut, hogy többen is eküntek, így hozzáteszi, hogy természetesen őket is nagyon várja vissza. Ha LOOK-oljuk a csalfa hölgyet, akkor e program erősen bizonygatja, hogy ha Lancelotról bármilyen hír lenne, akkor azt Gwenhyver biztos tudja (ASK ABOUT LAUNCELOT). Sir Lancelotot természetesen a királyné látta uteljára: mielőtt a darék lovag elindult volna Grálozni, még beugrott a királynéhoz, hogy a veszélyes küldetés előtt még egyet... ízá... áldását kérje az expedícióhoz. Lancelot Ot Moor irányába lúnt el,

ahol a Tó Hálgyétől akart valami segítséget kapni a Szent Grál hollétéit illetően. (Érdekes, hogy ez a bátor lovag mindig valamilyen hölgy társaságában bukkan elő... — CoVboy) A kerti lak berendezését vizsgálva megtudjuk, hogy a növényzet a Camelotra szálló átokból kifeléülág klpusztult — viszont az egyik bokron egy rózsa még hezzávetőlegesen az álak sorában tartózkodik (TAKE ROSE). Gwenhyver azt a használati utasítást adja hozzá, hogy viseljük közvetlenül a szívünk felett és ha veszélybe sodródnánk, akkor a "Rózsa üzenete" egyszer még kisegíthet bennünket a bajból. A misztikus kommentár folytatása elői inkább monokülünk vissza a kastély folyosójára.

A következő toronyban találjuk a királyi kincstárát. A történet idején a királyság konvertibilis fizetőeszköze a réz, az ezüst és az arany, amelyekből Arthur egy-egy hordával rendelkezik. A valutatárolatók felett egy derék uriember őrködik. Mint később Merlintől megtudtuk, igen jó berettségben volt Sir Gawaine-nel, tehát biztosan tud valamit róla (ASK ABOUT GAWAINE). Sir Gawaine tényleg itt volt az Indulása előtt és magához vett námi készpénzt mindhárom valutából — aztán eltűnt valahol Glastonbury Ter irányába. (Ez valami preező lehet — CoVboy) Ennek óromére mi is adjuk oda az ombolunknak az erszényünket (GIVE PURSE) és tálteessük tel pénzzel (TAKE GOLD, TAKE SILVER, TAKE COPPER). Persze nem árt a kincstárestől vissza is térni az erszényt (TAKE PURSE).

A toronyból nyíló kisebb toronyban van Merlin varázsló szobája, ahol a fent említett uriember varázslással, alkímával és keresztretjvénységgel ül egyen az idát. A látegetőlvat kapcsolatban mindéssze egyetlen elvárása van: ne nyúljanak hozzá sammihez! Ennek óromére rögtön ki is nyithatjuk a jobb oldalon lakvó ládikát (OPEN CHEST), amelyben egy igen eredeti kivitelezású "iránytűre" bukkanunk: a spárca végén levő kard mindig észak felé mutat. Merlin ezt pont nekünk totta főire, szóval tálteessük el a batyunkban (TAKE LODESTONE). Ezután Merlint végigkérdezhetjük a lovagekről (ASK MERLIN ABOUT LAUNCELOT/GAWAINE/GALAHAD) és ő elmondja nekünk, hogy kitől kaphatunk infokat róluk. Az első kettőről már megtudtuk néhány dolgot, Galahadról e várudvaren levő őrség fog beszélni nekünk. Merlinnél még van néhány érdekes dolog: e taten légg törtépről (LOOK MAP), intekat gyűjthetünk a királyság városairól; a jobb oldalon álló tokerca ugyan aremeusul van írva, de Merlin fordítást elolvassa (LOOK SCROLL, READ TRANSLATION) megtudjuk, hogy Jeruzsálemben egy számár náha nagyobb értéket képvisel, mint bármí mas pénzszköz; a fal- illetve normális szőnyegen pedig különös, isteni szimbóumokat nézgethetünk, amelyeket Merlín misztikus kommentárokkal kárít. A derék varázsló még egy hasznos tanácsot szolgl. miután olhagytuk Camelotot, Grál nélkül nem térhatunk vissza...

A várban most már csak egyetlen helyen nem jártunk: a Merlin tornyával étellenben lévő toronyban, ahol a vár kápolnája található. Az óvatos kalandor a veszélyes küldetések előtt az istenek áldásához folyamodik — különben távozásokor véletlenül a fejére eszék a várkapu. A kápolnában kétdudált oltár található: az egyik fele Mithrásznak, a másik fele Józusnak van szentelve (biztes, ami biztes...). Mivel a hatalmi hierarchia láthatólag még nem tisztázott az istenek között, a logikusabb az lesz, ha mindkettőhez imádkozunk egy sort. Térdeljük le (KNEEL) a jobb oldali oltár mellé és imádkozunk egy kicsit (PRAY). Hm, ez így nem lesz sikeres: csak úgy kopunk földet, ha valami áldozatot is bemutatunk. Az 'áldozat' nem más, mint 1 db arany. Nyilasuk ki tehát az erszényt és vőlünk meg egy aranytél. Jézuska erre rögtön felveszi a telefonkagylót és látomást küld: az oltár felett megjelenik a Szent Grál képe és hozzá a használati utasítás, mely szerint ezt csak egy igazán tisztá főrlő nyereheli el (USE SOAP nem hozott eredményt...) Sajnos a kehely holtólól nem ezöl a történet. A jelenés után venülünk át Mithrász oltárához és az előző forgatókönyv szerint térdeljük le, majd váljunk meg egy újabb aranytól. Mithrásznál üzenetrögzítő van, de a jelenést azért lőle is megkérjük: az oltár felett lassan előtűnődezik a három elveszett lovag arca és ki-ki szerepe szerint előadja, hogy éppen mit csinál. Alkalában mindegyik haldeklík: Geweine zöldségek között üldögél, Lancelet meglnt valami nőtársaságban van és éppen meg akar fagyni, Galahad pedig a sötétben üldögél és nem találja a villanykapcsolót. Tostuletlleg azt várják, hogy végre megjelenjünk és kizabadítsuk őket...

Az imádkozás után Camelotban véget ért a móka (óvatosabbak még visszamehetnek a kincstárba, hogy az elvesztetett két arany helyett újakat vegyenek fel). Sétáljunk le a várudvarra, ahol egy felkantározott csatamén és egy tohorhordó csacoi várja, hogy nekiinduljunk az ismeretlennek. Mielőtt nyeregbe pattanánk — Merlin útmutatásait követve —, érdeklődünk Galahad soroa után (ASK ABOUT GALAHAD). A bal első sorokban álló gárdiste a tudés hordezője; elmeséli, hogy a southamptoni kikötő révkalauza visszakerülte Galahad lovát, aki lő nélkül (hajóval) távozott valahová a Közép-Keletre. Mindig is furcsa fickó volt...

Fejlett taktikai érzékünknek köszönhetően nem a csacsira szállunk fel, hanem a csataménre (GET ON) és szépen kiperesztálunk a várba. Ezután Anglio térképe jelenik meg, ahol kiválaszthatjuk a küldetés következő állomását. Mivel éppen az elkallódott lovagjainkat keresgéljük, három helyszín jöhet szóba (máshová ügysem enged a program): Ot Moor, Southampton és Glastonbury Tor. Ot Moor egyelőre nem járható út; a révkalauz rendkívül szemerű, hogy Galahad elhajózott és nem tért vissza — ha utána ekarnánk menni, ekkor az pillanatnyilag nem lehetséges: egyetlen hajó sínes arrafelé. Talán majd később... Ot Moor is egyelőre zsákutca: a Tő Hölgyének kastélyához vezető tő jögpéncélla még klassz éietveszélyes. Így tehát egyetlen célpontunk maradt: Glastonbury Tor.

Ez a helyszín egy furcsa erdővel kezdődik. Az első helyszínen márís érdekes dologban lesz részünk: a tisztás közepén egy Corunnosnak emelt kőbótvény álldegél, amelyben egy bronzozóber kapott helyet. A szoborban hirtelen egy kis szellem bukken elő és a bálvány tetejére pattanva hosszú szöveget intéz hozzánk: a Corunnos és Fial Bronz kft. novében valamilyen nyersanyagot (rezet vagy ónt) követel tőlünk — egyébként viccelni fog velünk. Jobb, ha edünk neki egy rézpénzt az erszényből, mert nagyon rossz viccok vannak: ha várnélkül távoznánk, akkor elloplja az összea aranyat és ezüstöt a pénziárcánkba. A rézzel rendkívül boldog lesz, mi pedig nyugodtan folytathatjuk az utunkat balra. A következő tisztáson egy szegény vadászbe botlunk, aki meglőhelősen el van keseredve, hogy a nehéz gazdasági helyzet miatt éjjel-nappal dolgoznia kell a családjá betevő falatjáért. Vagyuk úgy, hogy megsejnéltük és adjunk neki egy rézpénzt. Az edománynek rendkívül megörül és azt állítja, hogy minden kérdésünkre szívesen válaszol — már emle tud (ASK ABOUT GAWAINE). Gawaine-ról megtudjuk, hogy nemrég erre holedt át, de mivel visszafelé nem jött, valószínűleg gondolj tomediak az erdőben. Kérdezhetünk még az örült szerzetesről, a Fekete Lovagról meg sok más egyébről — de ha LOOK-olunk egyet, akkor minden bizennel a vadász mellett álló lándzsák lesznek a legérdekesebbek (ASK ABOUT SPEAR). A lándzsákat a Fekete Lovag készítette személyesen és az erdőben kőráló hatalmas vaddisznók leküzdésére szolgálnek. Sajnos — szintén a nehéz gazdasági helyzet miatt — a vadász csak egy aranyért hajlandó odaadni az egyiket, így újabb pénzdarabotl kell megvárlnunk. Miután megvettük, a vadász felszereli őket a kongyol mollé, hogy szükség esetén azonnal elő tudjuk róni. Aki akar, még voht tőle prémekot (BUY SKIN) — ingyen vannak, az előbb adományozott rézpénzbe belelének. Miheyl tovább indulnánk, a csacsi úgy gondolja, hogy ő nem kíván orra jónni és az ellankozó lányba távozik. Lehat, hogy neki volt igaza...

A következő helyszínen ugyenis néhány morgoo vedmalac esörtet elő a bozót mélyéről. Itt egy kis arcade következik: a 'SPACE' nyomkodásával le kell dőlködni a ránk rontó malaco-

kat — mielőtt őt dőlködnének le bennünket (tehát nem ért előtte menieni egyet). Miután a három róli átette a lelkét a Teremtőnek (most azt ne bencolgessuk, hogy ez Jézus vagy Mithrász), tovább peresztálhatunk. Ismét egy tisztásra érkeünk, amelynek berendezéséhez egy keresabb hulló és egy vicces hulló tartozik. A hulló hozzávetőlegesen csandben van, ellenben a hulló hosszú szöveget intéz hozzánk. Ebből kiderül, hogy az erdő a 'leglovegabb' loveg, a Fekete Lovag hatalmában van, aki láthatatlan, legyőzhetetlen meg miegymás és a minap még a nagyszerű Sir Gawaine-t is kicapta a nyeregből. A hulló még érdeklődik elől, hogy hajlandók vagyunk-e megküzdeni a Fekete Lovaggal (YES). Az igenlő válasz után egy rövid megjegyzést tesz elmebeli állapotunkra, majd elröppen, hogy kézzel a főnökevel: újabb hullajólét jelentkezik. Hulló hila most már figyelmünket teljesen a szöber talapzatánál heverő exlovegro összpontosíthatjuk (LOOK BODY): ugyan a hulló az eheli részeket már letakertotta és a fegyverei le kissé rozsdásnak tűnnek, egy használható dolgot azért mégis felfedezünk rajta. Ez egy súlyomkondó, amit az egykori lovag egykori szerelmese adott neki kabalének. A mollókelet ábra szerint nem hozott löl sok szerencsét, de azért vagyuk csak megunkhoz (TAKE SLEEVE).

A jobbba lévő tisztáson a Fekete Lovag már párbajra készen vár bennünket. Igazán örül, hogy csekélységünk lesz a következő személy, akit szerencsésen le fog mészárolni, azonkívül hozzátoszi, hogy a minap Sir Gawaine is pedlót fogott egy párbajban. A dorék lovagot a megötte lévő tisztáson helyozto kényelombo (lelkötötte egy fára) — ha úgy gondoljuk, akkor esetleg megküzdehetünk az életéért. Ezután ismereti a játékszabályokat: ha sikerül háromszor klútnunk a nyeregből, akkor megnézhetjük mi van Geweine-nél — ha ő út ki bennünket, akkor minket is elhelyez melle. A nagyképűség netovábbja, nyilvánvöl, hogy elfogadjuk a kihívását! (YES) Ez meglnt egy arcade rész lesz: a lándzsá mozgatásával ki kell csepnünk az ellenfelet a nyeregből. Ha még a játék elején rutinosan EASY-re állítottuk az arcade részék nehézségét, ekkor ez nem jelenthet különösebb problémát: a pajzsunkkal nem is kell mozognunk, mindössze a lándzsát kell arra a részre iránytanunk, ahol a Fekete Lovag nem védi magát (a jobb vállán).



▲ Most nem a bálna ropúl, hanem a Fekete Lovag

Miután a Fekete Lovag lolokozódott bedoghalommá, ügössünk tovább jobbra, ahol meglőlük Sir Gawaine-t, aki egy fára felszögözve loagja a lóbát. Ezt mondjuk nem kimondatlan élvezi, de azért örül, hogy végre olókeveredtünk. Mindenekelőtt szabadítsuk meg kellomatlan helyzetéből (CUT SHACKLES), majd próbáljuk ellőtni a sobeit (HEAL GAWAINE). Ez nem igazán sikerül: maximum a cameloti orvosok tudnák velohogy összefokozni, de nem valószínű, hogy odáig el tudna sétélni a saját lábán. Így tehát kénytelen-kelletlen megválnk a lovunktól: felpakoljuk rá a szétszört lovegot (PUT GAWAINE ON HORSE). Gawaine még klmyégl, hogy óvakódjunk az Örült Szerzetesről a remoknál — valószínűleg nála van a Szent Grál. Aztán ellovegol Camelot lölé (illetve nem ő lovagol, hanem a lő vlszi őt). Ha a lovagot nem raknánk fel a lóra, akkor egyrészt meghalna, másrészt (és ez a nagyobb bej) a játék végén túl kovés pontunk lenne a Grál megszerzéséhez.

Sétáljunk tovább jobbra, ahol újabb meglepő dolgok várnak ránk. Egy kőből épült szentélybe érkeünk, amelynek közepén egy ronda beszorkány álldegél. A program figyelmzet, hogy kicsit furcsa az idős hölgy pillantása (érdekes adalók ehhez a körülmény álló néhány kőbálvány). Jöttünkre a beszorkány vidáman közli, hogy azo som lehet arról, hogy továbbmönjünk — kivéve azt az esetet, ha odaadjuk neki azt, amire a legjobban vágyakozik. Hm. Sajnos coprüt nem hoztunk magunkkal, így

tehát kénytelenek leszünk azzal a selyemkendővel elkápráztatni, amit a tisztáson hovárt hulláról gyűjtöttünk be (GIVE SLEEVE). Velejtünk pont erre vágyakozik és miholtyt átvette az ajándékot, a szel gyönyörű kisasszonnyá változik. Lady Elyna néven mutatkozik be és igazán köszöni, hogy a kendővel megtörtük azt a varázslatot, amelyet a Fekete Lovag bocsájított rá. Mielőtt nekilátnánk egyéb férfú erőnyelinket is ecsetelni neki, beldogan elszalad, hogy megkeressa a szerelmesét, akiknek a kendőt egykoron edadtá. (Sok öröme ugyan nem lesz ebben a csontfalomban, ami maradt belőle — de mindegy...) Az emelvény amilyen az az beszorkány állodagát, hirtelen esilogni kezd és furcsa rúnák tűnnek elő rajta (READ RUES); a rovásírás egy elbeszélő költöményt tartalmaz az őt botoslnáta poetárról, ekkor eltövedtek az erdőben és pochúkre most kénytelenek kőbálványként előállni az utunkat. A továbbjutás mikéntjéről csak meg kell kérdezni... — onnyi volt a fordítás, a rúnák elhűnnek. (Az ilyen misztikus események e bátor játékosát általában a játékalás kimentésére készítik...))

Jobbra rögtön megpillentjük a kővé vált költőket, mögöttük pedig a csacinkát, aki szemléletmesté jóval intelligensebb, mint amilyennek látszik. Rohamozzuk meg a csacst és megdöbbenve felfedezést teszünk: a kőbálványok között valamilyen láthatatlan erőforrás feszül, emi azonnal visszadob bennünket, miholtyt át akarunk sétálni közülük. Mintha erről beszélt volna a rovásírással írt költemény... A vers belejőző sora szorint valektől érdeklődnünk kellene, így tehát sorra vehetjük a helyszínen berendezést tárgyalat a csacinkától a bekroklig. A program kicsit furcsállónak tóint ránk mindaddig, amíg valamelyik követ meg nem szólítjuk (TALK STONE). Morthogy az válaszolni fog... Nagyszórá szórakozás következik: mind az őt kőbálvány egy-egy verses találos kérdést fog feltenni nekünk. Csak azután juthatunk át, miután mindegyikre sikeresen feleltünk. A program meglehetősen sok találos kérdéssel rendelkezik, amelyből egy csomót nem tudtunk kitalálni (amelyeket sikerült, azokat hétul megtaláljátok az Adventourban). Ha a kőves helyszíntre érkezőnk, akkor a kővek már mindig ugyanazokat a kérdéseket fogják feltenni, tehát a követendő módszer: a rúnák olvasása után kimentjük a játékalást, aztán buzgón lemdkozunk, hogy az őt kő a felsoroltak közül kérdőzzon (bár mondjuk mindenki kísérletezhet a többi kérdés megválaszolásával is).

Ha mind az őt kérdésre helyesen válaszolunk, átsétálhatunk a kővek között és hirtelen egy romkban találjuk magunkat. Ez Glastonbury Tor. Felfelé egy ósdi oltára bukkanunk, amely három részre van osztva: valami primitív Szentháromságról lehet szó... Továbbhaladva felfelé megtaláljuk a Bolond Szorost, akit rendkívül meglep, hogy átvágtunk a kőveken, hiszen a fizikuskánk alapján a "meglehetősen buta" kategóriába sorolt volna bennünket. Ez olég meredek megjegyzés tőle, legalábbbb ahhoz képest, hogy ő is kicsi idiótén fest a pokrócában... Kérdegethetjük egy darabig, de nem nagyon ad semmilyen infót — kivéve, ha a Gráiról érdeklődnék nála (ASK ABOUT GRAIL). Erra felkapja a vizet, rablónak definiálja Anhur és elszalad felfelé. Ennek öröme megpróbálhatjuk kinyitni a kútát. "Ha fel akarád emelni a tetőt, akkor el kellene távolítanod a lakatot róla. Ha al akarád távolítani a lakatot, akkor mondjuk nem ártana kinyitni a zárat mög. Namármost: pont nagyon fogod kinyitni azzal, hogy itt álmodozol..." — hangzik a használati utasítás. Ah! Talán egy kulcs kellene. Ez nyilván a lóköti szerzetesről lesz, szóval kocogunk utána.

Hoppá! Kicsit szétszóródott a fiú, mióta utoljára találkoztunk vele: most már hárman vannak. Ebből kettő csak illúzió, tehát miután oldhúztuk a kardot, csapkodunk bele az utunkba akadoba — ha jajget, akkor az az igaz. Miután hősiesen felszabdaluk a derék szerzetest, újabb jelenés tárul a szemünk elé: három két "lze" rőppen elő belőle, akik az Öreg Egyetlenek (vagy inkább Egyetlen Öregek) néven mutatkoznak be. Rendkívül nehezeményozik, hogy fasírtot csináltunk a szolgájukból, aki az utóbbi néhány évszázadban az egyetlen volt. Mivel túl sok remény nincs arra, hogy újabb jelentkező vetődjön arra, sajnos a szerepkörét nekünk kell átvennünk. Szóval ne is álmodozunk arról, hogy innen valaha is elmegyünk! Na persze, ha valamivel sikerülne kárpótolnunk őket, akkor esetleg fontolásra vennők, hogy elengedjünk... Nincs szükség különösebb fantáziára ahhoz, hogy kitaláljuk: pénzre gondolnak. Mivel elűntek, kénytelenek leszünk az áldozatot az ötfárnál bemutatni. Ha lőte-szünk egy ezüstöt az ötfárnál, akkor az is kiderül, hogy pontosan ilyosmire gondolnak, csak ez egy kicsit kovának tűnik. Ot ezüstpénzzel viszont már elégedettek lesznek: sokkal jobb az ezüst, mint a szolga — mohotunk. Csoréba még ott hagyunk az ezüstök helyén egy kulcsot is, emi természetesen a kútát fogja nyitni egy helyszínnel foljabb (USE KEY, OPEN LID). A víz sőtőten kavarog benne, tehát a felesleges különleges inkább a kótórásás mellett döntünk (SEARCH). Ennek mog is van az eredménye: egy kristályszív akad a kezünk ügyébe, amely rendkívül hűdóg... Ezzel be is fejeztük a körutazást orrefelől, de sajnos vissza kell kutyogolnunk az addigi úton (az erdő bejáratánál megint adjunk egy rézdarabot a kis szellemnek, mert átkopja a pénzünket!).

Irány Ot Moor. A második helyszínen most már rásétálhatunk a jégre. A jég természetesen megint be fog szakadni alattunk, de a kristályszívet használva (USE HEART) megtalálhatjuk a biztonságos utat a Tő Hölgyének kastélyához: ha a szlv vörösre színeződik, akkor lépünk vissza egy lépést és valamelyik másik lánnyal próbálkozunk, különben meggyünk a jég elé. (Az ördög vigye ezeket az idegesítő részeket a Sierra összes játékában!) Harom helyszínen kell átvergődnünk (fel, balra, fel), hogy elérjük a kastély bejáratát. Odabenn a Tő Hölgyének valami nagyon furcsa manifesztuma fogad bennünket, mellette pedig a hős Sir Lancelot (erősen behűtve). A hölgygel csövegva megtudjuk, hogy ma olég jó napje van, ugyanis van valami apróság nálunk, ami az övé és már nagyon várta, hogy visszahozzák neki. Ha odaadjuk neki azt a bizonyos tárgyat, akkor esetleg hajlandó lesz elmesélni azt az apróságot, amik még Merlin som tud: nevezetesen, hogy hol is van az a nyomorult (pardon: Szent) Grál. A rósa nem kell neki, mert Gwenhyvor varázslata van rajta, iránytűre abszolút sommi szükség és a pénzünkön sam kap sehol hősugárzót — marad tehát a kristályszív (GIVE HEART). Pont erre vágyott. A jótétért csoréba mogáld és felsajnálja, hogy vízszeteleportál bennünket a jég másik oldalára. A Grál egyébként valahol Jeruzsálemben van elrejtve, ehová úgy juthatunk ol, hogy olhajózzunk Gázába. Lancelot sajnos marad a hűtőben, mert volt olyan szemtelen, hogy visszautasította a Tő Hölgyének szerelmét Gwenhyvor királynő kedvéért. (Hoppá! Ugy tünik, felazavazták a derék királyt... WEAR HORNS, MOOOOOO! — CoVboy) Na persze, ha mégis úgy akarjuk, akkor esetleg szabadon engedhetik, ha szépen kérjük... Most az egyszer legyünk tényleg lovagiasak: FREE LANCELOT. Ez ropantul imponál a hölgynek, de mivel ő is kedveli a társasjátékokat, ehhoz először ki kell állnunk egy próbát. Ezzel átvonulunk a szomszéd szobába, ahol kezdetét veszi a próba. Miről is van szó? (TALK LADY) Most kiderül, hogy újabb olmobetogbe betöltünk: a szoba közepén álló bokron 10 különféle virág áll és a hölgy azt kívánja, hogy beszéljünk a Virágok Nyelvén. Ez nem olyan súlyos eset, mint amilyennek először látszik: találos kérdéseket fog feltenni, amelyekre a válasz valamelyik virág novo. Ha három kérdésre helyesen válaszolunk, akkor szabadon engedí Lancelot lovagot — egyébként a Mirelité-lány belőlünk is Mirelité-fiút csinál és a hátróló napjainkat egy lekályos jég-tömbben tölthetjük. Most még megleghatnánk Gwenhyvor rózsájának segítségével, de inkább maradjunk az orodeti törvöl (LOOK BUSH). (A helyes válaszok az Adventourban.)



△ Ot Moorban hűvő fogadtatásban részesülünk

A harmadik helyes válasz után a Tő Hölgy szabadon engedí a derék Sir Lancelotot és hazateleportálja Camelotba (bizonyára rendkívül jól fog szórakozni a királynő önagyságával, emig mi Grálozunk...). Aztán sok sikert kíván nekünk és azt, hogy a továbblakban is olyan nemeslelkűen viselkedjünk, mint nála. A következő pillanatban a jég túloldalán találjuk megunkat és máris indulhatunk a southamptoni kikötőbe. A rávkolauz örömmel üdvözlő bennünket: időközben egy csomó hajó befutott a kikötőbe és az ismert világ bármely részére utazhatunk. A Tő Hölgyének útmutatásai alapján a gázai járat lesz szívünknek kedves (BUY TICKET TO GAZA). Sajnos egy királynak is fizetnie kell az utazásért: három arany a hajójegye. A tengeri út olég izgalmasra sikerül: először a hullámok lesodórlák a csacinkát a fedélzetről (a csacst ugyan visszerángatjuk, de a felszerezésünk a tengerbe vész); aztán a kapitány lét ol bennünket hasznos tanácsokkal: Jeruzsálem felé nam kell nagyon szórunk a pénzt, mert orrefelől sokkal nagyobb az érteke, továbbá orrefelől nem királyként mászkálunk, szóval nagyon húzgáljuk aló a kardunkot, mert esetleg az arabok idegesek lesznek tőle; végül az utolsó éjszakán oikorül a logény-

séggel jó alaposan berúgnunk. Mira valahogy felébredünk a csacsink már a parton áll, egy fakete burnuszba öltözött erab és egy fahár ruhát viselő fiú társaságában. A fiú a mesteréhez invitál bennünket, a Jabir névre hallgató arab pedig azt bizonygatja, hogy Jeruzsálmába csakis egy olyan, sivatagot tökéletesen ismerő férfiúval juthatunk el, mint például ő. Ezen hasszan elvitákozunk. Jabir egyelőre várhat, ugorjunk al inkább a fiú mesteréhez (GO WITH BOY).

Al-Sirat master valami helyi filozófus, aki hatet-havat összehord holmi istannókról, akiket hat társával szolgálnak. Azt állítja, hogy mielőtt elnyerhetnénk azt a szent kalyhat, amelyet felénk Szent Gráinak ejtnek, tisztelni fogják a testünk, lelkünk és szellemünk tisztaságát. Azonkívül ehatunk (EAT), kávézhatunk (DRINK) és — Wisdom-pontjainkat növelendő — 'ASK ABOUT'-olhatunk nála. A legtöbb kérdésünkre válaszol is, de csak az alábbiakra kaptunk pontot:

GAHAH: Ő is megérkezett a kitétőbe, de hiába küldte elő a fiút. Gahahad nem jött el hozzá. Annyit tud róla, hogy alérte ugyan Jeruzsálemat, de a küldetése nem járt sikerrel.

GRÁL: Itt megint almondja, hogy mielőtt az istannó kezéből átvághatnánk a szent kalyhat, hat társával együtt tisztelni fogják a tisztaságunkat.

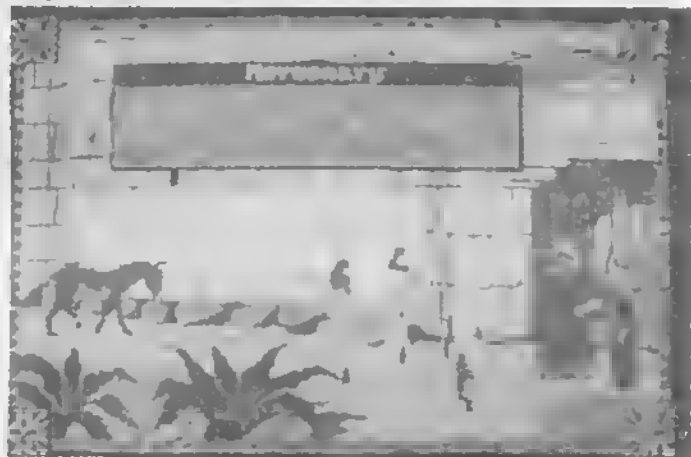
GODESSES: Az istannó, akit szolgálnak, tulajdonképpen e teremés istennője és hetőle megtestesülése van, Athénától kezdve egészen Vanusig. Al-Sirat ezután lorajzolja a homokba mind a hat istennő jeltvényét — ezeket feltétlenül vassuk fel valahova, mert a későbbiekben kérdeznél fogják tőlünk.

GUARDIANS: Ugyanaz a szöveg az istannó szolgáiról, de ezért is jár pont.

JERUSALEM: Gázától északra felé fekszik, a sivatagon túl. A sivatagban mindenképpen találunk kell valahol egy forrást, mert elég száraz a klíma arra felé.

(Ennyit sikerült kivenni az óregből, de attól függetlenül lehet, hogy még lehet infokat szipkázni tőle.)

Miután most már nagyon okasak lettünk, állunk fel (STAND UP) és távozzunk Al-Sirat házából. A Gáza feletti dombtetőn bukkantunk aló, ahol megint belebottunk Jabirba, aki — saját állítása szerint — a sivatag legjobb ismerője. Ha felbőrelnénk, akkor esetleg hajlandó lenne olvezatni bennünket Jeruzsálmába. Teljesen felesleges pénzt kidobni ilyen behóságokra, inkább megyünk a saját orunk után (le, jobbra, le, jobbra). Ha az orunk nem fordult el időközben, akkor nem tévedtünk al és egy oázisba érkezzünk. Érdemes módon nyalra Jabirba bötünk, aki buzgón kínálgatja a forrás vizét. A csacsink inkább lemond arról a finom vízről (talán észrevette, hogy a hátrébb heverő csontváz egykorl gazdája is kissé megsínylatta az ivászatot). (Igy jár, aki vizet lazik... — CoVboy) Így tehát inkább mi is malózzuk az ivást. Most jobbra kellene továbbmennünk, de mivel Jabir útban van, kénytelenek leszünk a kardunk előrántásával elhesegetni a sivatag egy teljesen más helyére. A következő helyszínen felfelé indulunk (lehat lefelé is, de valószínűleg a sivatagban is hatni fog a gravitáció...), ahol egy lányt pillantunk meg, amlnt éppen vízesorsóval a fáján távozik. A víz jobbra található a rom alján. A vizet lehetőleg ne szabadeséssel közöltsük meg (jó ötlet például a lépcsőn közlekedni!). Ez a víz már e számárunk letzésát is olnyori, szóval mi is kortyolhatunk (DRINK). Másszunk vissza a lépcsőn és tovább haladva felfelé elérjük Jeruzsálemat.



△ Néhány PFSZ-aktivista adományokat gyűjt

Itt ön néhány darab arabhoz lesz szerencsénk, akik elő barátságatlanul közlik, hogy ez a Zion-kapu és hitetlenek számára zárva van. Hitetlenek a Jaffa-kapun keresztül közlekedhetnek. Természetesen a Jaffa-kapuzoz majd csak akkor engednek oda, miután némi közpénzt adunk át nekik. (Mint az Astoriánál: "Caéndze máni?" — CoVboy) Hozzávetőlegesen 4 rúz-

pánzra gandalnak. A bátor király porsza kardot ránt, hogy megtarolja azt az arcátlanúságot. A bátor király azonban nem jól mérte fel az erőviszonyokat, mert ő volt többen (ha jól számoltuk, éppen négy darabba vágta)... így tehát a szelölést elkarulandó inkább fizessünk, aztán baktassunk tovább balra. A Jaffa-kaput elérve egy Yassar (?) nevű fickó rahan meg bennünket azzal a meglepő kívánsággal, hogy fizessünk neki is pénzt a belépésért. Aha! Úgy tünik, mintha ő csak egyedül lenne és nem nagyon visel fegyvert sem — akkor ezzel lamerral meg is mörkőzhetünk (kerd ki). Yassar úgy gandalja, hogy ő inkább nem mörköl és szelölően távozik a halyszínről.

A kapun belépve azonnal örömteli esemény ér bennünket, egy vldém arab olapja a pénzárcainkat! Rendkívül szórakoztató lesz egy európai turistának egy fitying nélküli kóricátni abban a szép városban, aml tall van gyönyörű bazárokkal és eladnál vágyó emborakkal! Bónatunkat rögtön el is sirhatjuk Moham-médnek, a fegyverkeraskedőnak, aki éppen most csukja be boltja ablakait (TALK MAN). Mohammed igazán sajnálja, hogy kifasztattak bennünket, de ő most éppen a saját gandaljaival van elfoglaltva: egy karavánhoz akar csatlakozni. Azonkívül megjegyzi, hogy milyen csodálatos szemérunk van — biztos nagyon sokra tartjuk... Ohó! Itt némi üzletre van kilátás: szózzuk rá e darék moszlimra a csodálatos szamarat (SELL MULE). Maham-méddel egyszerre maderat lehet fogatni (már a számárunk kívül, persze): a gyönyörűségés számárnak úgy megörül, hogy az összes pénzt a kazánkba nyomja (az mallaslag jóval több, mint amennyit alloptak tőlünk). Azonkívül elmagyarázza az arab pénzemekeket is, amit a későbbi bevésárlás előtt nam árt megtanulnunk (tals: rúz; dirham; ezüst; dinár; arany; átváltás 1:4 arányban, tehát egy dlnárba kerülő cuccot megvashatunk 16 rúzért vagy 4 ezüstért is).

Most nagyon mokes dolog következik: végigjárjuk a bazárt és közben eseegethetünk minden figurával, akár a lehető legolgyótozatosabb stuffokat próbálják a nyakunkba szólni. A következő üzlet Ibrahimé, aki korsókat és talakat árul, egyagból/ezüstből/aranyból kinak-kinak pénzárcaje szerint. Ezután egy helas következik, aki jólétküen az itt heverő cleének is juttat egy-két letatot. A következő boltban egy izgatott ember rohangál fel-le és elméletileg különféle vatómagokat árulna, de sajnos nincs ideje megállni beszélgatni velünk. Ezután egy kocsmá következik, amelynek az ajtaját gonosz emberek bezárták és minket kívülrekesztettek a földi javakból (pedig itt aztán lett volna kotta-kezés!). A bazársor végén egy legris koldust találunk, ekit a namesialkü király egy rőzpénzzel támogat meg (a koldus ugyan nem mond semmi hasznosat, de ezért kapunk 5 Soul-pontot). Természetesen a bazársornak másik oldala is van — most tehát ott folytatjuk a nézelődést. Az első ház ajtaja úgy be van zárva, hogy valószínűleg nam is nyílik ki mindaddig, míg a tulaj úgy nem dönt, hogy boanged bennünket. Ezután egy antikvitásokat áruló boltból torponunk meg itt aztán van minden a Próféta vórtól kezdve Jézus keresztijének szilánkjailig. Ezenkívül bármilyen szantból vásárolhatunk 'garantáhan eredeti' csontokat, csak meg kell nevezni az illetőt. Ma éppen 66%-os árenged-ménnyel juthatunk a cuccokhoz, mert a tulaj szezonvégi kiárusítást tart és mi is nagyon szimpatikusak vagyunk neki. "Egészen váletlanul" hozzájárható a "garantáhan eredeti" Szant Grál is, amit egy "garantáhan eredeti" szent adott át a bazár tulajdonosának, mielőtt a mennyországba távozott volna. A Grál eredetileg 3 dlnár lenne, de most potom egy aranyárt is hozzájuthatunk (később a tulaj észreveszi, hogy váletlanul oladta, de még van a raktáron néhány szant-alkatrész...). A következő bolt Fawaz hantese, akinek nem tetszik a kópunk és nem kíván kiszolgálni bennünket, aztán az Arab Olaj & Lampa Co. helyi kirendeltsége jön. Ezután egy teljesen hetköznapl nimaórsra bukkantunk, ahol azért megtorpanunk egy percre (TALK WOMAN). Az idős hölgy almákat árul, de mellékfoglatkozásként jősnökáti is dolgozik. Azonkívül azt mondja, hogy tudja mi jórásban vagyunk. Egyébként Gahahadot is látta erre felé, aki megsúgta neki, hogy ha ő belabukna a küidetésőbe, akkor nemsokára jön egy Arthur nevű fickó is utána, ekle talán rá lehet szólni némi almát (BUY APPLE). Háromféle alma közül választhatunk: egy lals a alma, mazel alma; 1 dirham a jólejt alma, amitől cool paraméterelnk lasznak; aztán van még egy alma 1 dlnárért is. Természetesen a legjobbbat akarjuk (fizessünk arennyal). Az nima ugyan kicsit kesarú volt, de az öreg-asszony szerint jól választottunk: ez ugyanis az Igazság Varázslalával volt megszentelve, így tehát ezután a bazárban levő emberekkel beszélgetve mindig azt a dolgot fogjuk hallani, amire a legjobban vágnak vagy a legjobban szeretnők mások előtt alkikolni.

Ezt rögtön ki is próbálhatjuk a szomszédban, ahol Ibrahim taxiféleségüket árul (TALK MAN). Ibrahimnak nagy a bánata: a mine, Marinál árt, aki Mohammed boltja felett lakik és ezóval olyan speciális női foglatkozást üz, ami már akkor is létezett, amikor még nem voltak fodrászsalonok sem. Ibrahim egy gyenge férfiúl percében sikeresen megcsalta vele a feleségét és odaadta neki a selyemszövetkó cőho által készített legszebb kendőt, amit mellesleg a feleségének vett. Mivel Mari nem

kimondottan akarja visszaadni neki a kandót, Ibrahim most ettől retteg, hogy elveszti a feleségét, akit nagyon szeret (már amikor nem Marival csájt). Na, akkor majd mindjárt Intézködünk.

Sétáljunk vissza Mohammed befűjéhez (ahol kiraboltak). Mivel lelmenni nem tudunk Marinhoz, kénytelenek leszünk felülvizsgálni neki (SHOUT). Marl megjelenik az ablakban és miután elismerő megjegyzéseket tesz a hangerőnkre, sajnálkozva közli, hogy neki csak pénzes fickókra van ideje — mi pedig nem látunk különösebben gazdagokat. Egzotikus betegségek összehozása nem szerepel szent küldetésünk fergatókönyvében, így tehát inkább a helyamkendő után érdeklődünk (ASK ABOUT VEIL). Szó sem lehet róla, hogy visszaadjuk Ibrahimnak — kivéve azt az esetet, ha hozunk neki valami olyan ajándékot, amiben ő is megcsodálhatja a saját szépságát, nemcsak mások. Ah! Ugy tünik, valami tükör-féleségre vágyik a hölgy. Sétáljunk át a szomszédokba, ahol I. Ibrahim árulja a karsóit (TALK MAN). Neki két nagy vágya van ebben az életben: az első az, hogy ne hogy megforduljon a szél, mert akkor a szomszád halastól pont felfogja fűjni a bűzt; a második pedig az, hogy valakit elodjon nekünk. Van karsó, táll... valamint néhány olyan kacat, ami biztosan nem érdekel bennünket. Például tükör. Tükör? Na, az egész véletlenül érdekel bennünket! (BUY MIRROR) 1 ozust az ára. A tükörrel felszerelkezve menjünk vissza Marinhoz, ordítunk fel hozzá mogint és dobjuk fel neki a tükröt (THROW MIRROR). Marl onyha tűzással megállapítja, hogy a szépségét magasztaló urak eléggé lekicsinylően nyilatkoztak az ő never-ending bájeiról és boldogan nezegeti magát benne. Közben ledobja a helyamkendőt, amelyet visszaviszunk Ibrahim 2-nek. Ettől hihetetlenül boldog lesz és azonnal feltehetően ez asszonykához, hogy biztosítsa töretlen házastársi hűségéről...

Ibrahim szomszádja egy lelafelsűtő asszonyosság. Fogalmunk nincs, hogy mi lehet az a lelafel, de nem lehet valami finom dolgot, mert a lelafelsűtő asszonyosság elégedetlen azzal, hogy lelafelsűtő asszonyosság látlára állandóan lelafelt kell ennie. Esetleg hajlandó lenne továbbra is lelafelt enni, de csak abban az esetben, ha fínom baránsűtőt is kapna mellé... A standja előtt egy vékonydongájú gyerek bámulja a sok fínom lelafelt. Vele sajnos nem tudunk beszélni, mert az asszonyosság szerint nincsenek fogai. Nem baj, azért veszünk lelafelt egy rázárt és odaadjuk a vákony fiúnak. A játék barátságos válverogetéssel honorálja újabb jótettünket.

Most a lelafelsűtő asszonyosság kedvében fogunk járni: elmegyünk neki bárányt venni Fawazhoz, a barátságos henteshez. A hentes agyélőre nem hajlandó kiszolgáltatni bennünket, mert reppant márges: a szemből lévő halastól az egész bűzt hozzá fűjja a szél és utálja egész nap ezt szagolni. Ha átugrunk a halashoz, akkor ő is azon fog sajnálkozni, hogy minden szomszádja utálja a bűdös halat miatt. Így tehát először az ő problémáikat kell megoldanunk. Ehhez először is Tariqhoz kell elugranunk, aki olajat, lámpást és tőleg gyógyfűveket árul. Az ő problémája az, hogy Achmed, az unokatestvőre megszöge a neki tett esküjét és ő most bőszen utálja (ezért sommi pénzért nem hajlandó megvárni a seprűjétől, mert azt valeki esetleg odaadná Achmednek, aki a nagytekartás után esetleg már ki tudná nyitni a bazár végén lévő kocsmáját). Ezt a gondot majd később oldjuk meg, agyélőre csak vásároljunk finoman illatozó gyógyfűveket (BUY HERBS, majd fizetés). A gyógyfűvekkel menjünk vissza a halashoz (GIVE HERBS), aki rögtön ki is akasztja őket a boltja elé: ettől rögtön kellemes illat lengi be az utcát, ami elnyomja a halbűzt. Most már átmehetünk Fawaz henteshez, aki a normalizálódott fégkéri viszonyokkal kifolyólag egészen készségesnek mutatkozik a kiszolgáltatásra. Van kecskéje, csirkéje és báránya (BUY LAMB): a bárány ugyan 6 aranyba kerülne, de kaphatunk egy sima szentot is 2 ezüstért. A bárányszentotól sátólunk vissza a lelafelsűtő asszonyossághoz és nyújtuk át neki. Teljesen meg fog lepődni a nagylelkűségünkön és őt is megszálítja a jótékonyaság: örökbe fogadja a standje előtt ólálkodó lút és mogligrá, hogy a mi dicsőségünkre fogja felnevelni.

Ezután foglalkozhatunk Tariq (a gyógyfűárus) problémájával is: hosszas kérdezősködés után (ASK ABOUT OATH) kiderül, hogy azért haragszik annyira Achmed kocsmárosra, az unokatestvőre, mert az megígarta neki, hogy a zarándokutjáról hoz neki valamilyen kegytárgyat valamilyik szanttól. Szantok darabkái ismailnál kaphatók: ő egy boldog ember, semmi problémája nincs — mindössze annyi vágya van ezen a földön, hogy valamit elodjon nekünk. Tegyük a kedvre: vásároljunk lőle valamilyen relikviát (BUY RELIC). Teljesen mindegy, hogy milyen nevet adunk meg, azt a szentot ő biztosan ismeri és van is neki lőle valamilyen darabka (1 arany). Miután vettünk valamilyen kegytárgyat, sátólunk vissza Tariqhoz és nyújtuk át neki (GIVE RELIC). A darák boltos hirtelen érzékenységi rohamában a gondjainkra biz agy szép seprűt, azzal a kommentárral, hogy ha átadjuk Achmednek, akkor az tudni fogja, hogy többé már nem haragszik fel. Ennek öröme sátólunk át a kocsmához és zörgösszöl Achmedet (KNOCK DOOR, GIVE BROOM). A seprű látán rajta is szentimentális hangulat uralkodik el: meghív bennünket, hogy szálljunk meg éjszakára a kocsmában,

együnk-igyük, amannyi csak jól osik — fizetni nem kell. Az ajánlat ugyan csábító, de akik elfogadják, itt el fognak akadni a jálétkban: mire másnapra magunkhoz térünk, mindenki megint szomorú lesz a bazárban és nekünk már nincs elég pénzünk ehhez, hogy belodoggá tegyük őket. Így tehát fordítsunk hátat a jészívű kocsmárosnak.

Most már csak egy szomorú ember maradt a bazárban: a leprás keldus a falsó sor végén. Neki az a problémája, hogy nincs tüzelője és ájszakánként majd megfagy a hidegtől. Szentot megint csak Tariqnál vásárolhatunk (BUY COAL) és mihelyt átrnyűjtjük a koldusnak, csupa belodog ember mared a bazárban. Pontosabban még lelálunk egy szemorkodót: már eddig is lát-hattunk egy fiatal leányzót, aki ketrecbe zárt galambokkal sétál-gotott a bazárban. Most éppen Mohammed háza előtt zokog, mert a galambok meglőgtak a ketrecből és felrepűtek a tetőre. Galambok nélkül pedig nem nagyon térhet haza: az urnéje szív-görcsöt kapna arra e híra, hogy elveszték kedvenc galambjait. Természetesen a lány problémájára is van orvosseg: a halas mellett levő beftban rehangálót figura (Ali), a helybűz olmult... már hajlandó kiszolgáltatni bennünket: vagyunk lőle magot (BUY GRAIN) 3 rázót (2 réz a zacskó a magokhoz). A megokkal men-jünk vissza a lányhoz és szórjuk a földre őket (DROP GRAIN ON GROUND). A tőten üldögélő galambok erre leszállnak a földra, majd a magok elfogyasztása után jóllakottan visszaszállnak a ketrecükbe. Minden problémát megoldottunk — mehetünk vissza a jősnőhöz (TALK WOMAN).

Az lőds hölgy elfimerden nyilatkozik bagyolókűségünkről és örömben egy almát nyűjt át nekünk a második árkategóriából. Azonkívül hezzáteszi, hogy a következő megpróbáltatás a csil-léggel és fálhóddal jőltő házban vár ránk a bazársor végén: itt vár ránk Fatima, aklól ugyan nem a végső próbát legjük letenni, de az egészen biztos, hogy ő a legheztalmasabb az lstenő szolgái közül. Ailunk elábe... Fatimához a bazársor végén levő zárt ajtón keresztűl juthatunk be (KNOCK DOOR). Odabent egy rondkivűl lange éthozákű hölgy lejt csábos táncot, bár lődnként beleagabalyodik a nyakában tekargó kigyóbe (TALK FATIMA). A kedves hölgy felajánlja, hogy elvezet bennünket a földi gyönyör-örök kertjébe (olég részletesen ecseteli a ránk váró dolgokat), mindössze annyi a tőndőnk, hogy megcsóköljük. Szó sem lehet róla (NO). (Na persze meg lehet próbálni, de nem egy kimondott életbiztosítás olyan lánnyal próbálkozni, aki kigyót hord a nyakában. Esetleg hirtelen ötletűl vezérelve meglőjt bennünket...) Fatima csodálkozik, hogy nem vágyunk fizikai gyönyörökre, de van nála más is rektären: ha megcsóköljük, akkor koryelhatunk a Szent Gréiban levő nedűből és örök életünkre ákő lstenökké válunk. Az ajánlat ugyan szintén csábító, de a lszalelkű lovagok nem vágnak ilyen dolgokra (NO). Fatima erre ebbahagyja a táncot és hajlandó lesz válaszolni néhány kérdésünkre (ASK ABOUT GALAHAD/GRAIL/CATACOMBS/ HIEROPHANT). Galahad is ellenállt a csábításának, de mivel nem jutott át Fatima tesztjén, kánytelen volt az öreg koldus (Hierophant) ajándéka nélkül alászállni a katakombákba (jgy jár az, aki a gázal kikötőből nem Al-Sirathoz megy...). Mielőtt a teszt után érdeklődnénk, győzzük meg a hölgyet szándákaink tisztaságáról és edjük neki oda az erszőnyűnköt (GIVE PURSE, ASK ABOUT TEST).

Fatima tesztje az ajtó mögött vár bennünket: 6 kártyát látunk, az lstenő hat megjelenési formájának szimbolumával; a sikeres taszhez a kártyákat a tábla meglelő helyőre kell helyoznunk; ha valamelyik üres helyre clickölünk, akkor Fatima valamilyen "sagítasget" ad az adott lstenő személyőre vonatkozóan. A játékhöz adott gyári kázikönyv alapján valószínűleg ott lehet keveredni ezen a teszten, de annak hiányában csak a szerencse vagy az egyiptomi/görög/római/mazopotémiai mitológiában való jártasság segíthet. Ugyan nem tartjuk rossz ötletnek, hogy a szerzők ilyen agytágító rejtványokkal is belecsempésztek a játékba, de van egy apró probléma: a válaszok tele vannak észbontó hibákkal (például egy csomó kérdős Pallasz Athánőre (vagy ha úgy jobban tetszik: Minervára) utal, aki ugyebár nincs a válaszok között; a szerzők szerint lszlzt az egyiptomiak Hatherként ismerték: Vestát a rómeiak Hestleként — és még sorolhatnánk a blődiliket...). Ebből kifolyólag négy napig csak táblácskákat rakosgattunk, mire sikerűlt minden kérdőre megtalálni a — szerzők szerinti — helyes választ. (ld. hátul, az Adventourban).

Miután az ősszes kérdőre helyesen válaszoltunk, visszatérünk Fatima szobájába, aki gratulál a teljesítményünkhöz és további útmutatásért elkűld bennünket a Hierophanthoz, aki nem más, mint a házavál szemben üldögélő keldus. (Ha a rejtvény megfejtése nélkül akartunk volna kimenni az ajtón, akkor egy csator-nába sikerűlt volna pottyannunk.) TALK-olás után az öreg kol-dus elmeséli, hogy a következő teszt a katakombákban vár ránk, ahol mérges patkányok rohagnak lde-oda — ha vala-melyik mogharapna bennünket, akkor a márga lassan megöl bennünket. Ezt elkerölendő, kapunk ajándékbe egy olíkit, ami védelmet nyűjt egyszeri patkányharapás allon. Egyébként nam-rég itt mont be Galahad is, de ő nem kapott olíkit, mivel nem teljesítette Fatima tesztjét... (OPEN CATACOMBS)

Az öreg keldua mellett feltárlatul egón keresztül belépünk a katakombákba, amely azzal ne is csapódik megéltünk. A katakombák 6 (vagy 7) helyszínből állnak és tele vannak paros műveléssel. Az egyes helyszínekön a következő dolgokat művelhetjük:

- Három helyen találhatunk az egész felat beberítő fellszánygeket, amelyek különböző Aphroditéhez kapcsolódó mitológiai történetek ábrázolásai (Pygmalion történetét, Hippolytus és Adonis halálát). Ezeket vizsgálva (LOOK MURAL), azt az épületes választ kapjuk, hogy a teljes történetük megtalálhatóság az eredeti programhoz járó kis könyvecskében...

- Az egyik helyen egy kisebb múmia áll egy ebekmélyedésben, a nyakában pedig egy medallion lóg. Mivel a múmiát patkányvesztés miatt nem lehet megközelíteni (illetve lehet, csak egy idő után belékhárpá valamelyik mérges rágesádló), kénytelenek leszünk a kardunkkal lepszakálni a medált. Először egy fél órát szórakoztunk azzal, hogy a kívont kérdést megadástunk a múmia körül, aztán megadunk a parancsot szöveggel: CUT MEDALLION WITH SWGRD. (Na ez az, ami nem üzemel: TAKE MEDALLION WITH SWGRD — CoVboy) Erre Arthur szápon lepszakálta és felfedezte, hogy valami mágikus dolog lehet, mert a medálra egy ótágu csillag van rávésve.

- Valamelyik szobában egy hatalmas kőszarkofágra bukkanunk. Mielőtt megközelítjük, a fedele lassan félrecsúszik és különféle kincsekre hívogató egy zöld kéz hívogat bennünket a közelébe. A szarkofág tetejének tanúsága szerint (READ SARCOPHAGUS) itt Aphrodité egyik kőtemén papja található, aki néhány aranytárgyat magához vett az Istennek tulajdonában. Ezt Aphrodité nem vette jó néven és az idők végezetéig ebben a szerkeletben helyezte el lopós szolgáját — a varázslatot valószínűleg a földre vésott ótágu csillag tartalmazza... Ha medallion nélkül közelítünk a nyíláshoz, akkor természetesen a zöld micsoda beránt a szerkeletbe — a medálra vésott ébrétől viszont megijed és mi nyugodtan kótorászhatunk a koporsóban. Kezünkbe is akad egy aranyalma (TAKE APPLE).

- A katakombá velemelyik zsákutcájában rábukkanunk Sir Galahadra, aki éppen patkányharapásból kilóyalag haldoklik. Mielőtt belépünk, minket is azzal megharap egy patkány, szóval egy dilemma elé kerülünk: az elixír csak egy személynek elegendő és most már kettő vagyunk rá. Természetesen a nemeslelkű Arthur a lovagjának adja az elixírt (GIVE ELIXIR TO GALAHAD), mert ő majd úgyis nemsekára megtalálja a Grált és az majd kigyógyítja őt is a patkánymérgéből. Galahad hirtelen magához tér és azt mondja, hogy a katakombákból az Istennek csak valamilyen ajándék fejében enged ki bennünket — aztán gyógyító álmába merül.

Ezután a Pygmalionos falikáppal szemben levő szobába megyünk, ahol Aphrodité szobra áll. (A katakombákban lehetőleg kövessük az Imént lelt monodrendet, mert a patkány herapása után az oránk folyamatosan fogyni fog és ha a játék hátralévő részében túl sok időt vesztögetnénk el, a mérög halmi fog, mielőtt megtalálnánk a Grált. Tehát Galahad után nem árt menteni is egyet és ha a későbbiekben meghalunk, akkor gyorsabban véglegeselnénk innen a dolgokat.) A szobrot vizsgálva feltűnik, hogy az egyik keze úgy áll, mintha valami lett volna benne. Így tehát Galahad tippje szerint megajándékozunk az Istennek: visszaadjuk az aranyalmát (GIVE GOLDEN APPLE). Ettől a szobor rögtön megszólal, igazán köszöni, hogy visszahoztuk az elrabolt stuffot és esőlel hajlandó lesz kiengedni bennünket a katakombákból Aphrodité templomába, ahol meglegjük, amit keresünk. Na persze előbb újabb barkechbe következik, amelyből kiderül, hogy mennyire ismerjük Aphrodité történetét (vagy inkább azt, hogy van-e gyári kézikönyvünk...). Most megint hat kérdésre kell válaszolnunk, amelyek a lehető legrosszabbak az addigiek közül: nagyon kellemes árakat tőhettünk el azzal, hogy megpróbáltunk rojuk válaszolni. Néhány kérdésre sikerült kisűtnünk a választ (Id, Adventure), szóval lehet imádkozni, hogy azokat adja. (Ha valamelyik kérdésre nem tudnánk a választ, akkor menjünk vissza az előző helyszínre és miután visszajöttünk, új kérdéscsoportot kapunk.)

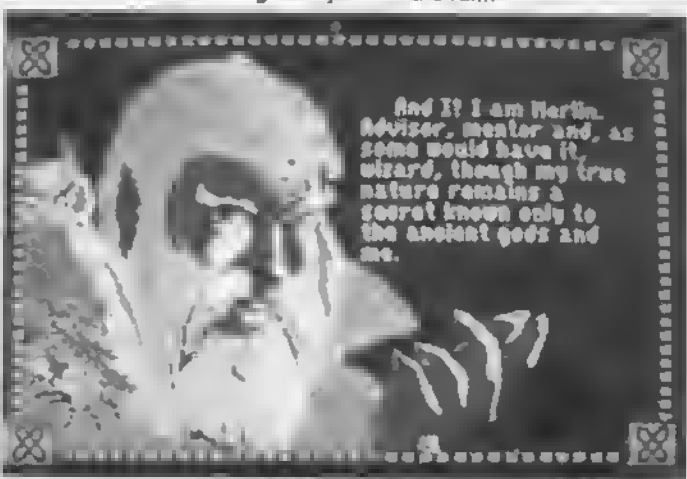
Ha — véletlenül — sikerülne mind a 6 kérdésre jól válaszolnunk, a szobor megajándékoz bennünket a másik kezében tartott galambbal és elmondja, hogy hogyan lehet kijutni a katakombákból: megad hat irányt, amit követnünk kell (ez mindig ugyanaz: W-E-S-E-N) — ha valahol rossz irányba fordulnánk, akkor az összes ajtó bezárul és mi örökre itmaradunk... Most vesszük hasznát a Merlindál kapott iránytűnek: az új helyszínekre érkezve USE LODESTONE és a kérdőit leolvasott északi irányból megtudhatjuk, hogy melyik ajtón kell átmen-

nünk. Az ötödik helyszínen a katakombá bejárata, ahol a felikápen ismét megjelent a bejáratú ajtó. Mielőtt vidéman átszaladnánk rajta, nézzünk rá az iránytűre, ami azt mondja, hogy pant az ellenkező irányba kellene mennünk. Így tehát maradjunk az eredeti tervnél és belra menjünk...

Ajajaj! Vele mi probléma van: az összes ajtó lezárult, szóval a szobor átvett bennünket... Hepp, mégse mi hirtelen feltárlatul egy ajtó a felikápen és egy csontváz gurul ki rajta, majd szanaszét szóródik. Most inkább ne szórakozzunk a darabkák összeállításával, hanem sétáljunk be az ajtón és máris Aphrodité egykeri templomának remjál között találjuk magunkat. Sétáljunk körbe és nemskára egy szaracónba betlünk, aki beszen hadonászik a kardjával és mindenképpen meg akar vinni velünk. Mivel a fair play híva és mi nem viselünk alsakot, hirtelen előverázzol nekünk is egyet és azt a használati utasítást adja hozzá, hogy döntjük el, viseljük-e vagy sem. Ez szép dolog tále, tehát viselni fogjuk, de előtte megesszük azt a regeneráló almát, amit az elmarás asszonytól kaptunk (EAT APPLE, WEAR HELMET). Ezután vérfagyasztó asszecsopás következik, amit néhány nehezen elnyomott ástás után simán megnyerhetünk, ha már a játékok elől EASY-be állítottuk az arcade-fészeket. (A kardot és a pajzsot a numerikus billentyűzetről irányíthatjuk.)

A feldarabok szerencsén hirtelen eltűnik a szomlben, mi pedig tanácsatlannul forgatjuk a szemünket — mindaddig, míg eszünkbe nem jut Aphrodité galambja (USE DOVE). A galamb a magasba röpön és a kommentár szerint elvezet bennünket ahhoz, amire a legjobban vágyunk. Ez nevezetesen Aphrodité lesz a kőtemplom bal alsó részén. A derék hölgy a tetele vezető lépcső eláttl spirálon fog megjelenni és szomerűen közli, hogy áppen csomagol, mert itt már lejárt az ideje. Attól függetlenül megkapjuk a keresett tárgyat, csak követnünk kell a spirál vonalát, figyelünk kell az eszlepek helyét és a szent szám által jelzett oszlop alatt megtolójuk. Azonkívül még lesz egy prába, amit mega a Grál fog elvégezni rejtnék, hogy tényleg mélták vagyunk-e a birtéklására...

Ez kissé elvontan hangzik, egyszerűbb lett volna azt mondanla, hogy menjünk jebbra és ott kukkanlunk meg a hermadik eszlepot. Rövid erőgyűjtés után megmozdítjuk (MOVE PILLAR). Tete... aa... aa... (Ez a fantérek hangja akar lenni.) Az oszlop alatt előbukkan rásból előkerül a Szent Grál! Az érintésére azonnal regenerálódik a szervezetünk és elszáll belőlünk a patkány mérge. Aztán a Grál is elszáll a kezünkbe, mert valahonnan előkeveredik az a tolva, aki már egyszer kirabelt bennünket és otloppja tőlünk a szent kelyhet... Utána! Rövid menekülés után a fickó zsákutcaá kerül és kogyelemért könyörög. Ez a Grál utolsó próbája, szával vagyunk erőit magunkon és ne mészáreljük le az illetőt (GIVE MERCY). Elég potátlan egy tolva ez, mert mielőtt hátat fordítunk neki, azonnal a nyakunkba ugrik és hétébaszúr bennünket. A páncélling azonban megvéd a tőrtől és a lemeszárlást már elvégzi helyettünk a Grál...



△ A játék mottója: Aki Mar(lin), az nyer... (lin?)

Ezzel gyakorlatilag vége is kalandnak. Az endsequence-ben még megnézhetjük, amint Galahad és Arthur visszatér Camelotba, ahol a Grál kirúgja Mithrász Isteneséget a képolnábel, majd ismét baldogságot és bákét sugároz szát a királyságra. Ez különösen jellemző Sir Lancelotra és Gwonhyver királynőre — Arthurra mondjuk kevésbé, de ő a (többször is) felszarvazott tájékok büszke tartásával uralkodja Angliát az idők végézetélg...

Ennyi volt a történet. Mivel a cselekmény néhány kitévelől otokintve linoárls, a CONQUEST GF CAMELGT nem tartozik a legnehezebb Sierra-játékok sorába: az egyetlen problémát az jellemli, ha az ember nem rendelkezik gyári kézikönyvvel. A grafikai kivitelezés az EGA-kényés PC-k lehetőségén alapul (akárcsak a többi QUEST legtebbje, a zene kivételével ez is egy az egyben PC-Amiga konverzió), szóval az újabb keletű Sierra-játékokhoz képest (SPACE QUEST 4., HEART OF CHINA, stb.) Amigán meglehetősen sávárnak hat. Ettől függetlenül elég jól el lehet lótni vele az időt.

FOOTBALL CHAMPION (64)

Egy csapat menedzselése a cél. Indítás után a prg. megkérdezi, hogy akarunk-e egy kimentett állásból indítani. Betölténi csak ekkor lehet, így érdemes a jó állást betölténi.

Továbbhaladva meg kell adni, hogy a győztes csapat 2 v. 3 pontot kapjon-e. Egy kis várakozás után — ami jellemző a prg-ra. — a 3. ligát láthatunk.

'Edit': egy csapat nevét változtathatjuk meg. Meg kell adni a csapat sorszámát és az új nevét.

'Next': következő ligára ugrik. Kezdéskor a 3. ligából indulunk.

'Finish': vége

A várakozás után egy menü jelenik meg. Felül látható (balról jobbra haladva) a hét száma; a csapat neve; s a legfontosabb, a pénzünk.

LMTG: a hátraható hetek száma. Egy szezonban 38 hét van.

'Play match': Játék Indítása. Ezt érdemes utoljára használni.

'Squad details': Itt a csapatra vonatkozó dolgokat lehet beállítani.

Edit: új név

Chengo: csere

Sell: eladás

Transfer: áruba bocsátás

Menu: vissza a menühöz

Manu: ld. előbb

A SK pontnál van az ügyességi szint. A jó

eredmény elérése végzett érdemes a 8-9. helyre ügyes embert rakni.

'League table': a bajnokság állása (P meccsek száma; W nyert meccsek; D döntetlenek; L vereségek; GD gólarány; PT pont)

Transfer market: Ezt nem egészen értetlem:

Other clubs: Meg lehet nézni, hogy melyik csapatban milyenek az emberek, melyiket mennyirel adnák el. Ez csak tájékoztató jellegű ér.

Match fixtures: A meccsek sorrendjét nézhetjük meg.

Cup fixture: Ha még a kupában vagyunk, megnézhetjük — még sok más adat mellett —, hogy melyik csapattal játszunk.

Bid for a player: Itt lehet embert venni. Be kell írni a klub sorszámát, a kiszemelt ember számát. Ekkor még megmondhatjuk, hogy megvesszük-e a játékost. Ha kitartunk mellette: Bid és be kell írni az általunk felkínált összeget. Ha a csapatában 12 ember van, nem tudjuk megvenni őt. Itt még két lehetőség van:

- elfogadja a pénzt (akkor megjelenik a képernyő tetején, hogy mennyirel igazolt át a csapatunkba.)

- elutasít, mivel kevesli a pénzt (ennek hangot is ad, ami a képernyő tetején látható lesz.)

Fontos: egy héten csak egy embert lehet venni. A vételbe az is beleszámít, ha elutasít.

Results fixture: Az általunk által játszott meccselnk eredményét nézhetjük meg

Assign training: A játékosainkat képezhetjük (pl.: taktikát, pszichológiát stb.).

Form: Megadja, hogy 4 hazai és 4 vendég szerepléskor mi lett a végeredmény.

W: győzelem

X: döntetlen

L: vereség

'O' Save game: Mégis, mi lehet? Az Extasy-főle felhíváshoz csak annyit, hogy nem működik!

Egy-egy játék után leajánlanak egy-egy embert. Ha meg tudjuk venni, a 4-től föl-fölé (SK > 4) érdemes megvenni.

Néha egy klubcsapat felkér, hogy legyenek a menedzsere. Megmutatja a pénzt is, majd választani kell:

Accept: elfogadjuk az ajánlatot

Decline: elutasítjuk

View squad: A klub megnézése, mielőtt határozni kéne.

Sajnos, a prg-nak (legalábbis az én verziómnak) van 2 hibája:

- sokat kell várni

- élettében az 1. szezonnál telagy a prg. Ezeket a hibákat tesztálva jó a prg. Grafika nincs, s nem is kell.

Kiadók András, Budapest

WORLD SOCCER (64)

Egy football menedzsert alakítunk és a cél (mi is lenne?) megnyerni a világbajnokságot....

Tehát a bejelentkezés után csapatot kell választani (gyakorlatilag mindegy melyiket). Ezután egy szép képet látunk és alulról 5-5 kis négyzet található ezek sorban:

1. Itt található a bankárunk aki néhány szóval üdvözlől minket.

Bank Balance = Jelenlegi pénzünk

Loan is = Tartozásunk (az OTP-nak)

Weekly wages = heti keresetünk

Pay back loan = Visszafizetés

2. Riporter. Ő egy ideig nagyon szórakoztató, de lassítja a játékot.

3. Orvos. Itt megtehető a csapat sérültjeit.

Cause = sérülés

Weeks = gyógyulási idő hetekben.

4. Input/output menü: csak kazottára lehet menteni)

5. Itt vásárolhatunk új játékosokat, és itt tudhatjuk meg, hogy milyen a csapatunk minősítése.

6. Játékosok eladása.

7. Eredmény kijelzője.

8. Meccs kezdete. Megtudhatjuk, hogy ki a következő ellenfelünk és milyen a teljesítménye. A félidőben játékoscserére van lehetőség.

9. Csapatunk összeállítása.

Defence = Védelem

Midfield = Középpályások

Attack = Csoport

F = Kezdőjátékos

S = Cserejátékos

Pos = pozíciója

Age = Életkor

Fit = Erőnlét

Spd = gyorsaság

Ab = Technikai tudása

Posztok:

GK = Kapus

LB = Bathétvéd

CD = Középhátvéd

RB = Jobbhátvéd

RM = Jobbközép

CM = Irányító

LM = Balközép

RW = Jobbszár

CF = Középcsatár

LW = Balcsatár

10: Kezdő tizenegy + Cserejátékosok

Néhány tipp:

- Nézzük meg, hogy milyen játékosokat lehet venni.

- Igyekezzünk mindenkit játszani, mert a következő időben jobb lesz az, aki többet játszott.

- Cserejátékost úgy állíthatunk be, hogy a nyilat az 'S' vonalába húzzuk.

Jó SZÓRAKOZÁST!!!

Ménai László & Vincze Márton

J.A.'s RALLY SPEEDWAY (64)

Ez az autóversenyes játék grafikában és azimulációban nem veszi fel a versenyt az újabb játékokkal, de játszhatóság és élvezet szempontjából kimagasló! Főleg azoknak, akik nem egymagukban püfölik C64-esüket, hanem testvérükkel, vagy barátakkal rendszeresen együtt játszanak. Itt nem fordul elő, hogy egyszerűen az nyer, aki megelőzi a másikat. Nem az számít, ki ér elsőként a célba. Itt az ügyesség, a reflex, a gyors reakciókészség adja az előnyt.

Ha egyedül játszunk, az tulajdonképpen pályatesztelésre, gyakorlásra jó, mert az igazi a két játékos üzemmód. A játékos ideje folyamatosan telik a verseny során. Ha nekimegy a kocsi egy akadélynak (ház, bokor), akkor 12 másodperccel megnövekszik az időeredménye. Ebben a játékban nem könnyű az úton maradni a kanyarok, az útváltozások és nem utolsósorban az ellentől miatt. A két kocsi

egymésnek büntetlenül ütközhet, így lehetőség van lökdösődésre, leaszorításra, akadályba lökésre, stb. Mivel a teljes képernyőn a pálya egy részlete látszik, azon mindkét kocsinak rajta kell lenni. Ha valamelyik mégis ki tud lépni a képernyőről úgy, hogy nem megy neki semmi, őt másodperc büntetést adhat ellentelének. Büntetést (PENALTY) egyenes szakaszon lehet könnyen adni, kanyarban alig veszélyes — ti. a játékos egy-

szerűen nem látja maga előtt a pályát. Végül is az nyer, aki a megadott kör után a jobb időeredménnyel ér célba. Egyenlő idő esetén az nyer, aki elsőnek lépí át a célt. Ugyanahy minden körben a célon elsőnek áthaladó játékos ellenfelének 5 másodperccel nő az időeredménye. Tehát három dologra kell figyelni:

- minél kevesebbszer menjünk neki veiaminek,
- ne maradjunk le,
- lehetőleg elsőként haladjunk át körönként a célon.

A játék azonban nem ilyen egyszerű, mert sokféle paraméterrel lehet nehezíteni. A főmenűt alaphelyzetből a Joy 1. tűzgombjával, játék közben és a szerkesztőben az 'F7'-et megnyomva hozhatjuk elő. A menüpontok közül a port 1-be dugott betkormány lej- és lehúzásával választunk: az aktuálásra a nyíl mutet. Az árvényes üzemmód azóvege fehér színű. A menüben a tűzgomb megnyomásával választhatunk. Ezek:

START THE RACE

Ezzel indítható a játék. Megjelenik a (két) kocsi felülnézetben, és a port1-ben lévő betkormány előretolásakor indul(nak). Egy játékos esetén a képernyő alján belra az időeredmény, közöpen a legutolsó köridő, jobbra az odidigi legjobb időeredmény látható. Két játékosnál alul belra a sárga, jobbra a kék kocsi időeredménye, köápen a versenyben lejeshendő körök száma látható. Ezt 1-99 között az 'F3' és 'F5' billentyűkkel lehet állítani. 'F1'-gyel választható ki, hogy a felirat fehér vagy fekete legyen. Verseny közben a mér megett körök száma látható m (két já-

tékos esetén). A verseny a 'STOP' billentyűvel bármikor megszakítható, illetve alindítható. 'F7'-tal a menübe térhetünk vissza.

ONE PLAYER és TWO PLAYER

A játékosok száma állítható be.

ORY ROADS: száraz út

WET ROADS: vizes út

ICY ROADS: jéges út

Az út állapótát választhatjuk ki. A kanyarvétel neheztik a csúszós utak, főleg jéges pályán.

REAL LIFE

ONLY IN A COMPUTER

Az első esetén az akadályokkal való ütközéskor kigyullad a kocsi és a versenyző kigurul belőle, majd ettől a helytől folytatódik a játék. A másodikat választva tulajdonképpen szimulátorrá válik a gép: az ütközések letlthódnak, bármín átmehetünk.

TOP SPEED=

A tűzgombbal a végsebességet állíthatjuk be, emi 40, 60, 100, 150 vagy 200 mérföld per óra lehet.

SLOW ACCELERATION

NORMAL ACCELERATION

FAST ACCELERATION

A gyorsulás mértékét állíthatjuk három fokozatban.

LOAD TRAX

MAKE TRAX

SAVE TRAX

Az elsővel betölthetjük, a harmadikkal kimenthetjük az aktuális pályát. A középsővel beléphetünk a pályaszerkesztőbe. A szerkesztőben mindig csak egy pálya képe lehet. 'F1'-re a szerkesztő az aktuális szimbólummal tölthdik lel,

'F3'-mal a hat, memóriában levő pálya közül tölthetünk egyet a szerkesztőbe. 'F5'-tel az üres karekter középre pontot tehetünk, így könnyeben lehet távol-ságot számolni. A szimbólumok között a joystick előre-háttra húzásával válegathatunk. Tűzgombra a fekete négyzetben levő válik aktuálissá. Ekkor a kurzort tudjuk mozgatni a szerkesztőben, majd a tűzgombra a kurzor helyére az aktuális szimbólum tehető le. A tűzgombot hosszabban nyomva vagy a 'SPACE'-ra újabb szimbólum kiválasztására nylik lehetőségünk. Az 'M' szimbólumot választva vagy 'F7'-re visszatérhetünk a menübe.

RESET BEST UT

Ezzel nullázhatjuk az időeredményeket (utolsó köridő és legjobb köridő). Egyébként ha egy játékosnál állápjuk az addigi legjobb köridőt, ezt egy csip-pentás jelzi.

Néhány tanács a versenyhez: Indulás után a kocsi az adott gyorsulással automalikusen gyorsulnak a megadott végsebességig. A tűzgomb a főpadál szerepét tölti be. Kanyarodás közben, valamint a fűvön, vagy a mocsárban a kocsi végsebessége erőnyosan kisebb.

A versenyzés egyértelműen két játékosnál a legjobb. (Végül is ekkor beszélhetünk versenyről.) Érdemes kitépasztalni, hogy a két kocsi ütközésekor melyik patten vissza jobban. Több játéktílus is elkápzelt: van, aki szeret lemaradni, mert jobban látja a pályát, de fennáll a PENALTY veszélye, aki elől megy, keva-sebbet lát a pályából, ezért veszélyesebb, de könnyen edhet PENALTY-t. **Vadnai Zolt,** Budapest

STARSHIP ANDROMEDA (64)

Ennek a játéknak a leírását eredetileg nem volt szándékomban beküldeni, mert csak az alsó pálya van letörve kazettára, de a CoV 13-ben valaki nagyon akart Tölled námi infót erről. Hiába is keresed; az illető ugyanis a Landng...-ról beszélt. Ez úgy lehetséges, hogy a program indítás után rögtön az első feladattal indul, és csak egy kiadás RESET után hajlandó megnevezni magát.

Kezdem onnan, ahonnan a bejelentkezés után indul:

Az űrben száguldozunk űrhajókkal, amelynek a műszerfalán balra az energiánk és a hátralévő időnk, jobbra az adott küldetéshez szükséges információ (pl. sérülés, koordináta, gyűjtendő dolgok száma, stb.), alul az üzemmód, közöpen a küldetés látható. Az alábbi billentyűket használjuk:

'T' - thrust: a hajtómű irányítását kapcsolja a botkormányra (alaphelyzet), Tűzgomb: shield (vádópajzs).

'P' - points: lenyomva tartása alatt jobb oldalán pontjaink és legénységünk számát szemlálhatjuk.

'S' - scanner: az objektumok felderítésére szolgáló kereső. Az űrben egy kis négyzet mozogtható a képernyőn a joystickkal, ami kinagyítja az adott részletet.

'C' - coordinates: a kijelzőn a koordináták objektumok jelenlétéről.

'L' - laser: tázerágyú, a metaorítok szétlővására szolgál. A joystick-kei mozgat-hatjuk a célkeresztet.

'X' - exit: Kilépés az adott pályáról.

'C' - ?; Gőzöm nincs. Használetáról a szövegben.

'R' - repair: Lenyomva tartása alatt a jobbra lévő DAMAGE (sérülés) csökkenthető az energiánk felhasználásával.

'STOP': A program megállítása

'CTRL': A program letyratása

Eldőször is nézzük meg, van-e valami, a közelünkben (ha mateort látunk, lőjük szét); kapcsoljuk be a detektort (D). Nagyszerű, itt van valami. Lassítsuk le teljesen és kapcsoljuk be a keresőt (S), a kerort pedig addig mozgassuk, míg nem találjuk meg az objektumot. A "SENSITIVE ZONE DETECTED" felirat megjelenésekor nyomjuk meg a 'C' billentyűt. A következő feladat megkeresni a TB19-es belygőt: jobbra megjelennek a koordinátái. Gyorsítsuk fel az űrhajót hiperűrssebességre (egy bizonyos sebesség után a hiperűrben találjuk magunkat). Jobból-dalon megjelennek jelenlegi koordinátáink is. Az első hót számjegy az előre-hál-ra a második kettő az oldalirányú heladára vonatkozik. Lehetőleg kerüljünk ki minden éghetel. A megadott koordináták közelednek, a kijelzőn egy-egy objektum (kék színű, körök és pulzál). Ha nincs,

várjunk, mert az abszolút koordinátákhoz képest a hiperűr lassan vándorol. A maglelelő fekatelyukon — alulról megközelítve — lépünk vissza az űrbe. Lassítsunk le, és órámmal olvashatjuk, hogy magtáláuk a TB19-es belygőt. Innen kezdődik a játék akkor, ha betöltés után elindítjuk: le kell szállnunk a TB19-es belygőre (LANDING ON PLANET TB19, Innen ered a tévedés). Ehhez egy kis űrkomp bukkan elő a hangérbel, és a belygó gravitációjának engedelmeskedve egyre gyorsabban zuhanni kezd. A joystick-kei három hajtóművet tudunk bekapcsolni: az alsót (le), a baloldalt (balra), és a jobbeldalt (jobbra). A hajtóművek hajtóerejét a tűzgombbal megduplázhatjuk. Az űrkompot a képernyő jobb szélén nyíló, kezdetben függőleges aknába kell leeresztenünk. Időnként az akna falán színes minták jelzik az ércetlőreket; ezeket mellettük elhaladva a botkormány rövid előretolásával gyűjthetjük össze. Az akna eljára leörve kezdődik az újabb feladat — lehet tippelni —: LEAVING PLANET TB19, azaz vissza kell vinni az űrkompot az űrhajóra. (A szent-ségit, hát ezért kellett tojónni?) Perszo most is bányászkothetünk egy kicsit. A bedokkolás után újabb küldetés vár ránk: keressük meg a CLF2 jelzésű belygőt. A belygőt le kell venni a TB19-ről, és meg kell vinni az űrhajóra. Így ezt már nem rom le még egyszer.

A CL72-re történő leszálláshoz a másik úrkompot használhatjuk, ennek felül is van hajtóműve. Szükség is lesz rá, ugyanis a bolygót többszörös meteoritgyűrű veszi körül, először ezen kell átjutnunk. Ezután a bolygó felszínére le kell szállnunk és sugárdetektorral a közünkben négy sugárforrást kell megtalálnunk. A sugárdetektor másodpercenként kb. négyet pittyen. A pittyegő hang megegyése annál nagyobb, minél erősebb a sugárzás, azaz minél közelebb vagyunk a forráshoz. Ottléte sugérzó anyag van a bolygón, ebből azonban az egyik halálos. Nekünk a másik négyet kell megtalálnunk. A sugárdetektor a környezetünk sugárterképét is mutatja. A halálos sugárforrást fekete színnel jelzi, a gyenge forrást pirossal, az erős forrást zólddel. A színekben nem vagyok biztos, mert fekete-fehér tévéen szoktam játszani és már régebben láttam ezekben, ezért inkább az alakjukat is megadom. A két erős sugárforrás közül az egyik H betűhöz, a másik

D betűhöz hasonlít (H és D). A gyenge források L alakúak, azaz az L betűre hasonlítanak. Természetesen sugárvédő űrruha van rajtuk, így akár a halálos sugárforrást is megközelíthetjük, de felvenni nem ártalmas. A sugárforrásokat a tűzgomb megnyomásával vehetjük fel, ha azok a sugárterkép közepén vannak. A tűzgomb egyéb esetben az energiapajzsot működteti, amely a meteoritgyűrűből alánk zuhanó meteoritok ellen véd. A sugárpajzs eléggé fegyeszti az energiát, bár ez elenyésző a rakétahajtóművek fogyasztásához képest. Inkább akkor érdemes pár pillanatra bekapcsolni, amikor egy meteorit már teljes mértékben meggyőződött arról, hogy a következő pillanatban rajtuk fog landolni. A négy sugárforrás összegyűjtése után hihetetlen feladatot vár ránk — el sem tudná képzelni az ember, hogy mi e fene lehet, a bolygó felszínéről vissza kell térnünk az űrhajóba. Ezután a TK48-es bolygón kell a TB19-

hoz hasonlóan ásványokat gyűjteni de a látásait ellenőrizni ez nem olyan egyszerű. Itt az aknába időnként szikladarabok hullanak, amelyek összezúzhatják az úrkompot. A sziklák után hulló törmelék pedig oltóheli vagy megrongálhatja a rakétahajtóművet. Ezért amikor a törmelék elhőled az úrkomp mellett, nem szabad egyik rakétát sem működtetni, ellenkező esetben könnyen a sziklának csapódhatunk. Az utolsó feladatot már ki lehet találni. Az űrhajóba visszaérve már csak a pályája vége következik és föltétlenül a lemezről a következő..., ha ugyan lenne floppy-m, így technikai okok miatt a többit a tisztelt játékosokra bízom. Ja igen, még valami: a CL72-n a halálos rádióforrás a dobókocka dőléseire hasonlít. A többi pályája leírását majd talán beküldi más. Ennek ismeretében is látszik, hogy mekkora marhaság... Jó szórakozást!

Vadnai Zsolt, Budapest

SPY VS SPY (64, Plus/4)

Két ellenséges kém versenyez az ártákos iratok megszerzéséért egy katonai támaszponton. Ha a gép ellen játszunk, akkor a joystick pert 2-ről a fehér kémet irányítjuk, és az ellenfél feltehető képességét (IQ) 1-5 között állíthatjuk. A nehézségi fokozat 1-8 között változtatható. Végül beállíthatjuk, hogy a kijelzőt, amely a repülőtérről vezet, rajta legyen-e addig, amíg minden tárgyat meg nem találhat. A képernyő felső részén a fehér, alul a fekete kém látható. Kezdetkor ugyanebből a szobából indulnak ilyenkor a két figura az egyik félképernyőre kerül. Minden esetben, ha a két kém egy helyiségben tartózkodik, az addig nálunk lévő tárgyak a helyiségben szétszóródnak, és csak a kezünkben lévő bottal való ütlegetéssel von lehetősége. Bizonyos számú orrbetörést és hasbadófást már nem igen visel el a kém és látványos keretek között a mennybe távozik, a másik kaján vilgyorgása közepette. Aki alhagyja a szobát — bármely irányba —, az az ellenfélnek adja át a szobában szétszóródott tárgyak birtoklási jogát, mert csak az tudja összeszedni, aki ott van. A tárgyak minden esetben a játék folyamán a szobákban, illetve képek mögött találhatók meg. A képernyőtől jobbra található a vezérlőegység. Ezen felül a hátralévő idő, alul a megtalált tárgyak képe, a kettő között a funkciógombok találhatók. Szerepükről később. Bármilyen képernyőn látszó dologgal (ajtó, szekrény, feliszokrény, fogas, látra, szőnyeg, falikép) úgy tudunk valamilyen műveletet végezni, ha odafállunk. Ezt egy csippanás és egy rövid villanás jelzi. Bárhol máshol állva a funkciógombok használatára van lehetőség. Hogy ne legyen olyan egyszerű a feladat, a kámeknek lehetőségük van egymás munkájának akadályozására is a verokedésen kívül mindenféle tisztoségtelen eszközzel. A tűzgombot kétszer egymás után megnyomva a megjelenő nyílal

kiválaszthatjuk a kívánt funkciót. Az első kettő különféle helyekre — mindenhová, ahol a másik a képeket keresné — elhelyezhető tárgy, amelyeket az ellenfél elhaláloztatásáig időzik elő — de ha nem vigyázunk, a miénket is. (A figurát utánzó kaján vilgyorral figyelhetjük az effektust, amit az elrejtett bomba, illetve rugó a mit sem sejtő megtalálón eszközöl.) A harmadik a savas védő, ezt az ajtó fölé kell helyezni — hatása ajtónyitáskor tapasztalható (eből következően csak az ajtó becsukása után használható). A pisztoly, a negyedik funkció használata a következő: vegyük elő, majd helyezzük valamilyen szekrény vagy mögé. Az ezután megjelenő kötelet pedig ekesszük az ajtókilincshez. A gyanútlan bolépot sorozatos meglepetés ér...

Az időzített bombát akkor érdemes használni, ha bezértük magunkat, illetve miniket az ajtón alkalmazott szerzetesmagokkal, és ellenfelünk nem hajlandó személyesen megjeleni: Ha Ő nem jön be, mi sem arra megyünk ki, amerre ő gondolja...

Az utolsó funkció a tércép. Ezzel az adott szint szobáinak eloszlását tekinthetjük meg (egyszintes pálya esetén az egészét). A fekete pöttyöl jelölt szobában tárgy van, a fehérben pedig még nem járunk.

A négy összegyűjtendő tárgyat egy szinten megkeresendő láskába kell reálni, mert egyszerre csak egy tárgy lehet a kezünkben. A négy tárgy bármelyikének birtoklását a kijelző alsó részén villogó szimbólum mutatja. Ha nem villog, akkor volt a kezünkben az a tárgy, de leraktuk. (Ezt eredményezi; ha nem az ajtónál állunk és megnyomjuk a tűzgombot. Ez hasznos lehet, ha pl. egy bomba van a kezünkben, de úgy döntünk, hogy mégse használjuk.)

A négy tárgyat tartalmazó táskával a kezünkben kiléphetünk a repülőtérről vezető ajtón, majd egy kárörvendő kocaj után

beszállunk a gépbe és elhagyjuk a helyszínt...

Ha nincs mind a négy tárgy a kezünkben és megkísérelünk kilépni a géphez, egy mercona ér pefoz minket jobblétre. Ha egy kém meghal, az ideje valamennyit csökken, de pár másodperc múlva — ha csak le nem jött az ideje — újra harcképes. Egyébként bármelyik funkció gomb használata minimális mértékben csökkenti az időket, de ez a néhány perc elenyésző a rendelkezésre álló kb. fél órához képest (reális időben, és a leggyorsabb pályára vonatkozik. Nehézebb pályán ez több).

Aki úgy gondolná, hogy mindent tud a játékról, ne homorodja el a kijelentést, ugyanis nem muszáj belenyugodni abba, hogy ellenfelünk a legátlagotottabb személyekkel próbál minket alköltetni. Mi hatástalanítani tudjuk a gyilkos eszközöket, amiről valószínűleg nem sokan tudnak.

A legtöbb helyen kis sötét feliszokrény található valamelyik oldaltalon: az itt található kis tasak a bomba ellen véd. A fehér feliszokrényből fehér csipesszt vehetünk elő, ezzel a rugó hatástalaníthatjuk. A mentőládából alókerülő fogó a pisztoly kötelet csípi el. Végül a fogasról levehetjük az esernyőt, ami megvéd a savas esőtől. Használatuk: a tárggyal a kezünkben a veszélyeztetett dolog elé állunk és megnyomjuk a tűzgombot. Egyszerre csak egy tárgyat foghatunk, és egy dolog ellen védekezhethetünk, így esernyővel a kezünkben is kaphatunk hovágyó élmérgézet...

Még egy kis info: a képernyőnk alatt nyílak jelzik az addig megtett utat, így könnyen visszatárlhatunk a kezdőszobához, ha kedvünk van ellenfelünket minden irányból savas esővel fogadni...

Jó szórakozást!

Vadnai Zsolt, Budapest

Kőkény Gábor a budapesti BLUE BIRD Studio nevében kápráztatja el a 64-es nagyérdeműt egy CALIFORNIA DRIVING poko-kal:
RESET után: POKE 45562,96 (végtelen idő); POKE 47404,169;
POKE 47405,0; POKE 47406,234 (sprito ütközés lotlikása); SYS 34816

Nagy Csaba, Dobozconbóli, 64-re küldött két poko-t és egy CHEAT-et:

HE-MAN — RESET, majd POKE 6513,173; SYS 18550 (örök-élet)

GARFIELD — RESET, majd POKE 25370,173; SYS 24320 (örök-élet)

USAGI YOJIMBO — Nyomjuk meg az 'F' billentyűt. Ha a háttér alsötétedik, örök onorgiát kaptunk. Ez szerintem csak a 'MAN & MACHINE' verzióban működik.

Soroalca Ferenc, Pécsről, két Plus4-es poko-kal lopi meg a plusz tulajdonságokat:

WACKY POINTER — POKE 5778,48 (örökélet)

YIE AR KUNG FU (a teljes 8 pályás) — >2B97 LDA\$034F vagy POKE 11159,173, >5BA6 LDA\$034F vagy POKE 23482,173, >131D LDA\$0350 vagy POKE 4893,173, >31B2 LDA\$0350 vagy POKE 12722,173 és >615A LDA\$0350 vagy POKE 24922,173 (örökélet és energia)

Katona Péter, Budapestről, a KING'S BOUNTY rajongóknak kodvoskodik pár ötlettel. Szerintio lormatolás előtt érdemes rá egy fél órát áldozni.

Először is töltsük be a CDAT pályát, majd a MONITOR-be menjünk át (én ezt egy FINAL III-mal csinálom, de lehet, hogy megésszel is), az \$1000-\$1600-ig torjod. Rögtön 10 byte-nyl név tűnik a szomunkbo, amit akár át is írhatunk. Következik egy byte (általában legolábbis) nem használ, majd a minősítés (szintén egy): 00 - knight, 03 - lord, 04 - paladin, 05 - crusador, 06 - ovangor, 07 - champion stb...

Mivel ön ezt hol lovagos, hol paladinos karakternél próbálgatom, lehet, hogy eltérés is van:

- 2 byte - vezérlő képességek
- 2 byte - holt jövedelem
- 3 byte - oranykőszől
- 1 byte - Spell Power
- 1 byte - Max Spell
- 1 byte - ???
- 1 byte - ???
- 1 byte - Castlos garrisoned

Kb. 1018-tól kezdődik a varázslatelnk monnylósége. Egy tanács! Semmit ne írjunk FF-ro, mert elég még egyet szereznél hozzá és lúcsordulunk!

Püspöki Péter, Szegedről, Amigára küldött be két örökélet cheat-et:

R-TYPE - A HIGH SCORE táblába írjuk be: SUMITA. (A végén egy pont)

RUNNING MAN - A HIGH SCORE táblába írjuk be: 'DdIISkK' (Egy nagy-egy kicsi)

Schich Ádám nem csak a 64-eseknek, hanem az Amigásoknak is szeretne segíteni néhány poko-kal és cheat-tel:

Vengoonco (64): RESET, POKE 20767,1; POKE 20772,255; POKE 30383,234; SYS 18432

Eliminator (64): Kódok pályánként: AGONIC, BLONDE, CLICHE, DIMPLE, EDIBLE, FEMALE, GOBLIN

Hopping Mad (64): RESET, POKE 2447,165; SYS 20480

Navy Movos (Amiga): Kód: 786169

Armalyto (64): RESET: POKE 18216,173; 18350,173; 20987,208; 20988,234; SYS 2066

Thunderbirds (64): Kódok: RECOVERY, ALOYSIUS, ANDERSON

Silkworm (B4): RESET: POKE 4527,165; SYS 2080

Rick Dangorous (Amiga): Írjuk be a ponttáblázatba: .POOKY

Mr Holl (64): Kódok - 2. pálya: CAAFDHCAAUJJJJJDKCY; 3. pálya: DAAHEADAAUJJJJJDKCY;

Timár Tamás Kiskunfélegyházáról megmutatja, hogy Plus4-en hogy lehet kicsalogatni a HOLLYWOOD POKER-ből a kőpéket: A CRACKER kép megjelenése után (patogó szöveg) RUN/STOP + RESET, majd: >7C7E 0n — ahol n a kép száma (01-05), ezután RESTART: G5800. Vigyázz! Ha átlírod a kép számát, azután még egyszer ne állítsd vissza 01-re, mert az első kép tönkromegy. A játékok során ezt a módszert ismételve végül lehet nézni mindon képet.

Slivoretar kodvenco még mindig az USAGI YOJIMBO. Küldött is nekünk hozzá egy 64 cheat-et: a HIGH SCORE táblába írjuk be: 'ITBNFVKR'.

Molnár Dániel Szegedről olhelmozott bennünket egy nagy adag 64-es POKE-kal, meg némi Amiga tippel:

GLIDER RIDER: RESET, POKE 21872,173 (végtelen idő); POKE 29148,96 (végtelen energia); POKE 28568,173 (végtelen bomba)

FREDDY HARDEST II.: RESET a clmkőpernyőn, majd POKE 6371,234; POKE 8372,234; POKE 6373,234 (örökélet); POKE 8300,96; POKE 5418,234; POKE 5419,234; POKE 5420,234 (végtelen energia); POKE 5435,127 (védelem az örökélektől szomben), majd SYS 3584

5TH GEAR (csak SAVAGE törősnél!): Az 1. Intro-ban RESET, majd POKE 2513,139; POKE 2514,0; POKE 139,169; POKE 140,143+30; POKE 141,141; POKE 142,67; POKE 143,59; POKE 144,141; POKE 145,222; POKE 146,27; POKE 147,78; POKE 148,219; POKE 149,142; SYS 2070 (örökélet + végtelen rakéta)

BATMAN - THE MOVIE (csak contridge-zsel): POKE 4866,44 (örökélet); POKE 4806,44 (végtelen energia); POKE 5053,96 (végtelen idő)

CAUNT DUCKULA (Holál program!): RESET, majd POKE 22534,44; POKE 22550,44; POKE 48467,0 (végtelen idő); POKE 15671,165; POKE 15832,165 (végtelen kulcs), majd SYS 9344

TIR NA NOG (Yeeeeeooooooooohhh!): RESET, majd POKE 36205,234; POKE 36206,234 (Sldhe Irökk - SpV 11. - működik); POKE 36190,234; POKE 36191,234; POKE 36192,234 (nincs Sldhe); POKE 36178,234; POKE 36179,234; POKE 36180,234 (Si'ho csikot húz mogo után, mert az előző táblázat nem törlődik le)

POPULOUS (nőhány világ — verszo Amigára): SWAVER, KILLPEING, BUR WILCON, WAAVHIPHAM, BADAON, HOBDEITORY, SHADTED, OUAZITORY, FUTOUTBOY, DOUUSICK, CALDIEHILL, BILCEMET, IMMUSIL, CORPEHAM, VERYMEEND, MORINGILL

TASK FORCE: RESET, majd POKE 8008,189; POKE 8009,0; POKE 8010,234 (a szintok végénél nincs SPR-SPR ütközés); POKE 38151,169; POKE 38152,0; POKE 38153,234 (a szintok közöttben nincs SPR-SPR ütközés); SYS 5120 (Indítás), SYS 35072 (ekelő teljesítő)

S.A.S. COMBAT: RESET, majd FOR I=9063 TO 9072: POKE I,234; NEXT I (a cépo nem halálos); POKE 21945,96 (az oró és az oxigén végtelen), Indítás: SYS 2099

PYJAMARAMA: töltés után: SYS 2516, majd POKE 17421,234; POKE 17422,234 (örökélet), Indítás: SYS 2562

FINDERS KEEPERS: RESET, majd POKE 30073,234; POKE 30074,169; POKE 30075,0 (örökélet), Indítás: SYS 40083

SINBAD: A 2.szint kódja: COSMO, a 3. szint: TWIST, a 4. szint: pedig: STORM

NEBRASKA: Az örökélethez meg kell nyomni egyszerre a 'SPACE' a jobb 'SHIFT' a '.' és az 'N' billentyűket.

VIRUS (Kiegészítés a CoV-ben megjelenítőhöz): RESET után POKE 2540,szint - ezután SYS 2085

PULSOD: RESET, majd POKE 3075,234; POKE 3076,234 (örökélet) végül SYS 2051 az Indításhoz

HAWKEYE: RESET után POKE 6105,189 (örökélet), Indítás: SYS 23558

NUCLEUS: RESET után POKE 26650,234; POKE 26651,234; POKE 26652,234 (örökélet), Indítás: SYS 4096

MEAN STREAK: RESET után POKE 2155,234; POKE 2158,234; POKE 2157,234 (örökélet, indítás: SYS 2064

DOLPHIN FORCE: RESET után POKE 2280,234; POKE 2281,234; POKE 2282,234; POKE 3744,234; POKE 3745,234; POKE 3746,234 (örökélet), Indítás: SYS 36864

Adventour

BAT '90 (64)

Kedves CoV crew! (Főleg CoVboy) Most egy '90-es programról szeretnék írni, amit a Ubisoft adott ki és nevezhetjük BAT '90-nek is. Ha már rágódolhat rajta vagy valaki írt róla, akkor is remélem, hogy tudok valami újat mondani róla: A címképernyőnél állítsuk az ikont PLAY-re a joy élére v. hátra húzásával, majd 'tűz'. Miután betöltötte a következő képet, gyönyörködjük ki magunkat és reset. (Hohó! Hát ez a játék teljesen jól kezdődik! — CoVboy) Válasszuk inkább a CREATE opciót. Itt balra a fegyverekből választhatunk egyet — ingyen. Jobbra a paramétereinket állíthatjuk be. A fegyverek:

Fegyver	Credits	Power	Amino
Vaktaseft	150	4	LP12
L15 Beckman	390	5	LP57
Macker 30	410	6	1080
Maas 10	568	5-7	N29
Canon	812	7-8	E10
Lance Nova	995	9	Nova

Ha már a fegyverekről tartunk, akkor rögtön szót is ejthetünk a pajzsokról is: a P6 75, a P7 120, a P8 pedig 200 creditbe kerül. Ezeket majd a későbbiekben szerezhethetjük be. A pisztolyokhoz való táiban egyenként 100 lövedék van. A pisztolyok között a balra/jobbra nyíllal választhatunk; a TAKE/LEAVE a választás/vissza az egész; az INFO adja az infót az aktuális fegyverről (a súlya lényegtelen); a MAIN MENU visszalép a főmenühöz, a USE teljesen no effect; a CANCEL eredeti állapotba állítja a dolgokat.

Ettől balra néhány paraméterünket állíthatjuk be. Itt összesen 6 darab van, amelyeket 1-20 között állítva 14 másik tulajdonságot befolyásolhatunk. (Ez így most bonyolult, de élőben — hála a grafikonnak — egyértelmű lesz.) A 6 tulajdonság (utána a jelenítés/javasolt érték/melyik tulajdonságra van hatással).

FORCE: erő/3/5,12

INTELLIGENCE: intelligencia/20/1,4,6,7,9,14

CHARISM: karizma/0/1

PERCENT: percentum, hihi/20/2,4,6,8,9,14

VITALITY: életképesség/20/3,5,10,12

REFLEXES: reflexek/15/2,8,12

Az említett 6 paraméterrel az alábbi 14 tulajdonságot szabályozzuk:

1. CHATTER: beszélgetési képesség
2. PICK LOCKS: zárbontási képesség
3. DETECTION: szemlélés, fípuhatolás
4. ELECTRONICS: elektronikai jártasság
5. CLIMBING: (hegy)mászási képesség
6. EVAULATE: értékelési képesség
7. MECHANICS: mechanikai jártasság
8. STEAL: lopási képesség (az egyik legfontosabb!)
9. TRACK: (nyom)követési képesség
10. LOCATE: helyzermeghatározás
11. VIGILANCE: éberség (!)
12. FIRING: tűzcsiholás (nem kovakövel...)
13. PRECISION: pontosság
14. PSYCHOLOGY: pszichológiai jártasság

Ezeken már bátran nyomhatjuk a PLAY-t és megismerkedhetünk az irányítással. A kurzor kétféle lehet: nyíl alakú vagy 'nem nyíl alakú' (ez utóbbi akkor jelenik meg, ha valaki körülöttünk cseszkál). Nyíl alakú kurzorral:

INVENTORY: Tárgyak listája. Az EXAMINE-nal megvizsgáljuk, az EVALUATE-tel megbecsüljük az értékét. NEXT-tal a következő tárgyra lépünk, END-del vissza.

LOOK: Szívrén vizsgálódás, de a helyszínen levő tárgyak között.

A menüpontok ugyanazok, mint az előbb.

SEARCH: Keresés

DROP: Valamilyen tárgy eldobása (NEXT/LEAVE/END opciókkal)

HEALTH: Egészség. Itt lehet enni (EAT), inni (DRINK) és aludni (SLEEP).

COMPUTER: Ez egy eidekes számítógép, ami a karunkba van beápolva.

P1: Az eredeti beállítást adja, az eredményjelzőr (LEVEL) és a tapasztalat mérékét (EXPERIENCE).

P2: Itt három dolog van. A LIFEFORCE az életető (energy pills) fogyasztásával visszaállítható 98%-ra), a CALORIES a kalóriaszint (hajjalással 2 500 körül kell tartani); HYDRATION a

vízkeszlet (hydrators segítségével 98%-ra visszaállítható). Jobbra látható a tesztünk, ha valami megsérült volna, akkor az villog.

P3: Itt beállíthatjuk, hogy milyen nyelven beszélünk, ROBOT: helyi nyelvjárás, ALIEN: idegen. Ha olyan figurával csevegünk, akkor az elég eidekes karaktereket fog produkálni. Bár az is lehet, hogy képviselő fántot evett... (ld. meg később).

P4: Két páncésszával (IFC és ENDIF) programot kellene írni. Aki tudja, hogy hogyan kell, az ügyes.

BOB: kilépés

TIME: Az idő kijelzése, de a fontosabb helyeken a program ugys jelzi.

END: Kilépés.

(Ha valaki/valami a közelünkben van.)

SHOW HOLOGRAM: Ezzel Menigo hologramja jelenik meg a kezünkön. (ld. később)

DISCUSS: Csevegés. A HELLO a helő, az APOLOGISE pedig a bocsánatkérés (például lopkodás után, vagy ha a másikat véletlenül kinyituk...)

BUY: Vásárlás.

ASK QUESTION: Itt három dolog után érdeklődhetünk, VRANGOR: no effect, MERIGO: a lakosságról; ON THE CITY: a városról.

SELL: Eladni valamit. Ez fontos: mindenki mindent megvesz bármikor! Az már egy más kérdés, hogy mennyit.

OFFER: Valamilyen tárgy átadása, megvesztegetés. Átadhatunk valamilyen tárgyat (OBJECT) vagy pénzt (KRELLS). Az utóbbi esetben a '+'/'-' billentyűvel állítható az összeg.

STEAL: Lopás. Szégyen, de hasznos

ATTACK: Tamadás. Nem nagyon érdemes használni, mert ha az ellenséget legyőznénk, nem maradnak meg utána a nála levő tárgyak.

Az ikonok közül a vékony nyíllal BUY/SELL/STEAL menüpontokból álló listát kapunk. A vastag, UP felíratú nyíllal hitekkényt telezhetünk valamilyen automatába (pl. telefon, penzváltó, jatekgép, stb.) A beszédfelhő használata egyértelmű: általában információszárazásio használható. A leglőbben beszélnek mindket nyelvet, de beszélgetésnél meg van köve a kezünk, csak a program által adott opciókat választhatjuk. A nyíllak választásával tudunk mozogni, de nem ért a nezeti helyzetet is figyelembe venni, különben rövid úton elvédünk es hosszú időt vesz a jutalmunk... A kurzor a bal felső sarokba állítva szünorot vagy játékalás mentástólletet keshetünk akarmelyik kopernyón. Mielőtt belavagnánk a dolgokba, egy apróság: egyszerre 12 fajta tárgy lehet nálunk (a 'fajta' itt a tárgy típusára értendő, nem a mennyiségére, tehát pl. 999 sushi is csak egy tárgynak számít).

Ideje megismerkednünk a kelettörténettel. Selenia bolygón vagyunk, aminek a penzegysége a krell (a földi: pénz (credit) 0.5-szöröse). Mivel a galaxis nyoisanyagainak nagy része a Selenia bolygón keresztül érkezik a Földre, igen nagy poén lenne, ha a Selenia az 'antiFöldisták' urálnák: a Föld lakossága rövid úton a nullára redukálna és az Elet egykori színhelyéből pusztá emléket maradna. Sajnos (szerencsére) ez a (rém)álom most megvalósulással kecsegtet: valamelyik síttről meglépett egy Vrangor nevű örült tudós és tűszkoni magával hurcolta egy Menigo nevű tickót is. Merigo lányképe (hologramja) nem sokára hozzánk kerül, így Vrangor ismentőjele szükségsetően Menigo lesz. Az örült tudós ultimatumot intézett Terrapolis (itt játszódik a történet) kormányzójához: tíz napja van kiűrtetni a várost — vagy élni. A játék célja, hogy megakadályozzuk Vrangor lovót és megöljük a tudóst. Előadom, hogy eddig mire jutottam a játékkal:

Az úrlkkötőben kezdünk, ahol egyből körbe is nézhetünk (LOOK). Egy ceirt találunk — ha nem, akkor SEARCH-re meglez. Tegyük el (TAKE). Egy telonszamat tartalmaz (55555), ami a Xuto Club: ha alkalomadtán felhívjuk őket, kellemesen elbeszélgethetünk velük... A jobbira lévő ajtón keresztül eljutunk az összekötőnkhez, aki előmeseli, hogy miért vagyunk itt, továbbá odaadja a fegyverünket, 800 krellt hitekknyán (egyebként 1 000 creditünk is van) és egy hologramot Menigot. Vissza a hangárba, ahol néhány bűgöcsigára bukkanunk. Váruk meg, amíg előkeiül egy Stick: és vagyuk meg tőle azt a két dolgot, ami van nála (amit először vásároltunk azt vissza is adhatjuk, nekünk csak a P8 pajzs a fontos). Ezután tavozunk a szomban levő ajtón, majd le az úlkocsmába, ahol potyának vár bennünket Fel, ki, majd előre háromszor. Állítsuk át a nyelvünket ALIEN-re, majd várjunk a Glompunks felbukkanására. Vagyuk meg tőle az áruját, aztan nezzuk meg, hogy mije van meg egy engedély 3197-ért. Ezzel lehet átjutni az északi légzsilipen. Mivel annyi pénzünk nincs, hogy megvegyük tőle, kénytelenek leszünk drasztikusabb módszerekhez folyamodni (STEAL, amíg nem sikerül). Egyből al is adhatjuk neki, majd ezt aljászhatjuk még egy párszor, akai bocsánatkéréssel körítve. Egy idő után ideges lesz és meglátja. A haic a bal felső sarok a menekülés (ha minket

támadtak meg, akkor nem nagyon érdemes használni); a bal első sarokban van az allenség élettereje; fent, középen vannak a fegyvereink; a jobb felső sarokban találjuk a pajzsainkat; a jobb alsó sarokban pedig serben az életerőt, a löszert és a pajzsok energiáját. 100-tól 0-ig a piros négyzet fehéredik (fog), ez allentélinek kb. 44 golyó kell. A kurzort vigyük a pajzsra — löve azt. Nincse! Az amme nem akar elszárazni — talán azért, mert nincs. Miután visszatöltöttük a programot, inkább menjünk be előbb a szamközt lévő fegyverüzletbe és vegyünk egyből két töketet (Battery Nova). Miután kinyituk G-t, letenőztetnek bennünket. Seba! úgyis a Pnsonbe akartunk menni: fizessük ki az 1.500 krall birságot, aztán nézzünk körül. Hoppi! Elvették az angolányunkat. Nem baj, közben találtunk egy másikat. A pajzsüzletben vegyünk még egy P8-at, a meglévőt pedig javíttassuk meg. Innan étmehetünk a dekihez (Medical cares) — aki a harc közben megsérült volna az itt gyógyíthatja magát. Vegyünk egy rakás hydratorst, energy pillst és narkót is. Két helyszínnel arrébb a kajebeletben vehatunk sushi-t egy rakással (kb. 40 db). Így ha a későbbiekben azt az üzenetet kapnánk, hogy álmosak/éhesek/szomjasak vagyunk, akkor 2-4 sushi vagy

1-1 pillis/hydrators melegresetet arodmányaz rajtunk. Akár lehet állást is menteni. Az északi levegőzáron keresztül béreljük 5.500 krellért egy drag-et, amire egy kis azimutációa rész következik: a drag az Epsilon Station-re, Vrangor bázisára vlnne... Hm. A játéköllés visszatöltése után a Bizzy Gamesnél némi pénzre tehetünk szart: egy gyarek 1.000 krell tétall játékra invítál bennünket. A meghatározott sorrendben kapott alekzatokat vissza kell nyomatni ugyanabban a sorrendben 8 gomb=8 alakzat módszer segítségével (papír+caruza nem ért). Ha nyertünk, akkor három dolgot kérhetünk: 1. egy ezrast; 2. idegenvezetőséget; 3. sommit. Válasszuk mondjuk a 3. verziót, aztán lépünk be a Sex-be, állítsuk a P3-nél az állapotunkat sietősra (a harmadik), dobjuk fel magunkat a narkéval, aztán kárjuk fel a lányt téncelni. A ténctudésunk teljesen lenyűgözi, szóval miután vattunk egy új jojt, ezt lelytathatjuk egészen addig, amig nem tudunk valamit kezdeni a lánnyal. O agyóbként Lydia, ekinek randkivül sok barátja ven... Ennyi! Kész. Többet nem tudok. Vége. Kasze Tamás (KTV), Kaposvár (Hoppi Ez ismerősen hangzik — nem te vagy az, ekt a Villanydugazaz együttes letorizett?! — CoVboy)

CONQUEST OF CAMELOT (Amiga, PC)

(Ez most kivételesen nem baküldött anyag, csak célzárúbb volt az amúgy la hozásra nyúlt leírás helyett ide rakni őket): Néhány válasz a köbélványok által feltett találos kérdésekre Glastonbury Torban:

At the sound of me... — MUSIC
Bright as diamonds... — OCEAN
Each morning I appear... — SHADOW
I am seen in the water... — BLUE
I drive man mad... — GOLD
I turn around once... — KEY
If a man carried my burden... — SNAIL
If you break me... — HEART
Lighter than what... — ICEBERG
Lonely and round... — WHEEL
Three lives have I... — WATER
To unravel me... — RIDDLE
Weight in my belly... — BOAT
You here me before... — ECHO
When young, I am sweet... — WINE

Válaszok Ot Moorban, a rózsabekor előtt:

It alleviates all pain... DAFFODIL
When light is dim... ALMOND BLOSSOM
Known to the priest... CORNFLOWER
For its sweet sake... FORGET ME NOT
In time of grief... POPPY
It can be as sweet... YELLOW LILY
Surrounded by giants... BUTTERCUP
Wise ere they... CRYSTANTHEMUM
Oh, it is splendid... SUNFLOWER
(A meradék meg az ANEMONE.)

A válaszok Fatime kérdéseire (az Istannőknek megfelelő ábrákat Al-Sirat mondja el nekünk):

According to Greek legends... — Aphrodite
Among her other names were... — Astarte
Another title for her is Giver of Life... — Isis
Another title for her is the One... — Isis
Her hearth fire is thought to be... — Vesta
Her major festival was celebrated... — Ceres
Her priestesses were famous for skill... — Astarte
Her priests and servants were known... — Isis

Her sacred day is Friday... — Venus
Her sacred element is copper... — Venus
Her sacred women titled Matronae... — Ceres
Hare sacred fire was tended by six women... — Vesta
In Greek her name was Kore or Demeter... — Ceres
In the ancient language of senesit... — Veste
King Solomon built a sanctuary... — Astarte
Mirrors are considered her sacred... — Venus
One of her most important shrines... — Venus
She gave birth to the Sun... — Isis
She had a great shrine of Aphaca... — Astarte
She is guardian of home and hearth... — Veste
She is the guardian of Innermost Things... — Veste
She was earlier known as a Libyan Goddess... — Aphrodite
She was guardian of grains and fields... — Ceres
She was known to romans as Hestia... — Vesta
She was renowned as the Lawgiver... — Ceres
She was renowned for her wisdom... — Aphrodite
She was the Goddess of Byblos... — Astarte
She was the patron of architects... — Aphrodite
The element of brimstone was... — Aphrodite
The israelites burned incense... — Astarte
The Morning Star and Evening Star... — Venus
The name of her major temple... — Aphrodite
The romans know her by name Aphrodite... — Venus
The yearly flood of the Nile... — Isis
To the Egyptians she was known Hathor... — Isis
To the Romans she was known Mother of... — Ceres

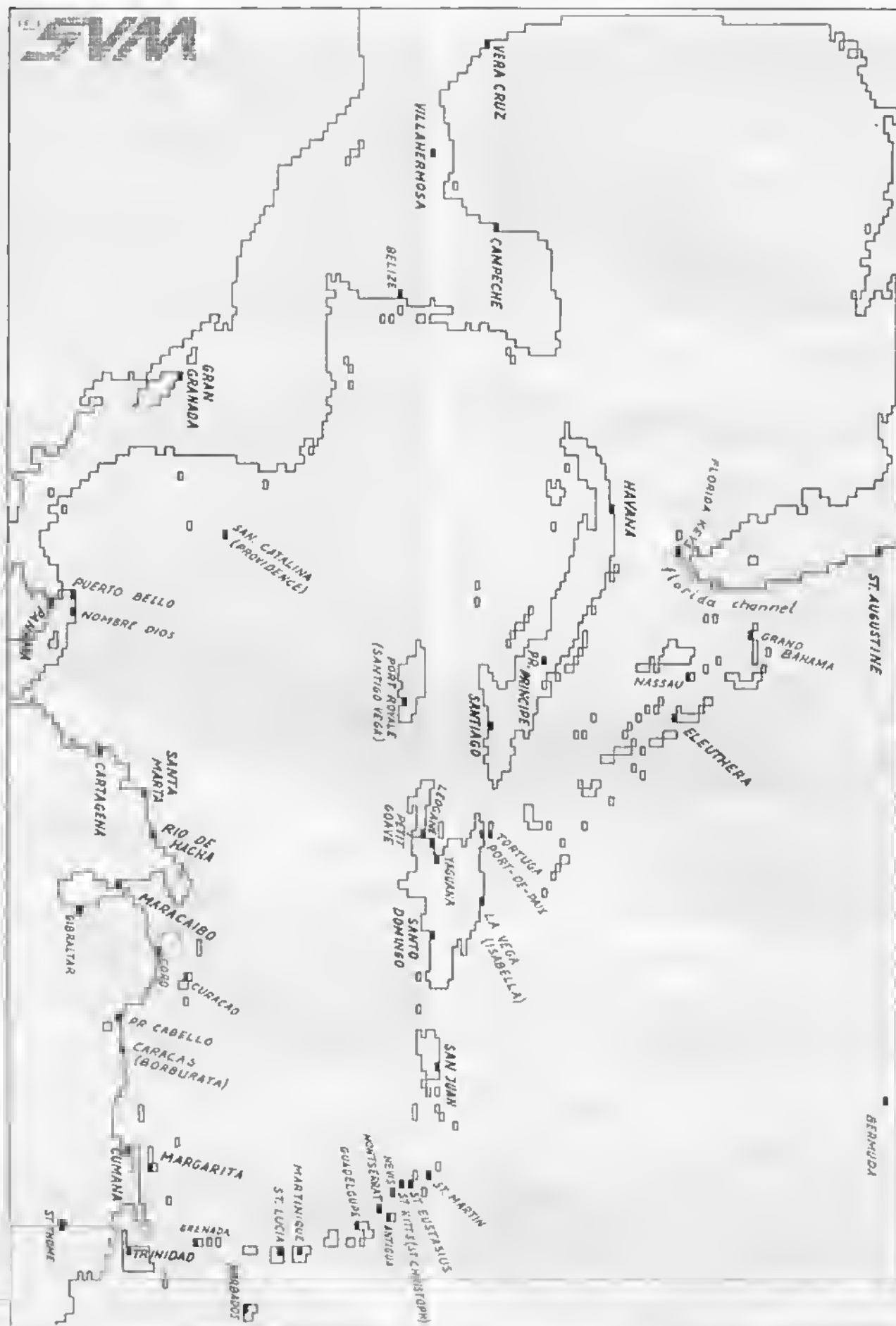
Néhány válasz a szöber által feltett kérdésekre a Jeruzsálemi katakombában:

In the kingdom of faune... — DOVE
In the kingdom of flora... — APPLE
Of what was the statue... — IVORY
To what people was the Goddess... — GREEK
Upon what did Hippolytus ride... — CHARIOT
What did Aphrodite give to the statue... — LIFE
What is Aphrodite's sacred number... — SIX
Who ended the dispute between... — ZEUS
Who fell in love with Adonis... — PERSEPHONE
Who transformed into a bear... — ARES
Who was dragged to death... — HIPPOLYTUS
Whom did Aphrodite make to fall in love... — ADONIS
Whom did Pygmalion worship... — APHRODITE

PIRATES (64, Amiga)

(A következő oldalon azemmel láthatóság egy PIRATES-térkép helyezkedik el. A néhol CoV 9-ben megjelent "térkép" miatt már rekord mennyiségű letöltést kaplunk, ezóval itt ez ideje a korrekciónak. Szó az róla, a letöltés mondjuk jogos volt — azóta nem rajzolunk emlékeztetőt térképre. A javított PIRATES-térképet egyébként már egy csomón elküldtük

nekünk (veleki még ez eredeti programhoz járó térkép fényképezetét is), de most éppen ez akadt a kezembe. Sejnő a szerző kilétét jótékony homály fadi, mert jó szokásom szerint elkavartam valahova a borítékját (azt hiszem le kellene már azeknom arról, hogy klazadem a leveleket a berítékből), mindenesetre az emlékeje ott van... — CoVboy)



TITKOS ÜGYNÖK

A háttértörténetről annyit, hogy egy dokumentumot kell megszerezni.

Kézzelben a hálószobában vagyunk. Az itt lévő magánban nincs kávé, majd hozunk. Menjünk ki keletre a folyosóra, itt van egy ajtó, amit nem lehet kinyitni. Északra a nappali van. A szemetest megvizsgálva egy cédulát találunk, amin egy telefonszám van (V CÉDULA). Ülünk le a székre. Előttünk van az asztal, vizsgáljuk meg, és egy pisztolyt találunk. Van itt egy szekrény is az asztalban, de ezt csak kulccsal lehet kinyitni. Találunk továbbá egy telefont is, úgyhogy (TELEFONÁL), és megtudunk egy címet. Állunk fel, és vissza a folyosóra. Innen le a lépcsőn, és keletre a kertbe... Jaj, de amotóról voltunk, kicsit sok lesz az ólom a szervezetben... A folyosóról inkább menjünk túl a padlásra, és az itt lévő ablakon nézzünk ki. (V UTCA). Áhá! Kiszúrtuk a kukkolót. Menjünk kétszer le, az elszobába, ahol egy kabát lóg a logason. Ennek a zsebében megvizsgálva egy üveg savat találunk. Menjünk nyugatra a konyhába, ahol a mosogatóban egy kést találunk. Mostmár kimehetünk a kertbe. (K, K), és kiszűrhetünk a hapival (LÓ EMBER). Nézzünk körül: a ház fala mellett állunk, a fűvön. Az utóbbiban egy kulcs lapul, az előbbin egy villámhárító várja, hogy felmásszunk rajta (MÁSZIK VILLÁMHÁRÍTÓ). Abban a szobában vagyunk, ahova az ajtón keresztül nem tudunk bejőnni. Az itt lévő pénztrayt vegyük fel, masszunk le a villámhárítón. Innen menjünk tovább a kephez keletre. A kapun egy postaláda van, essünk neki, hátha egy COYBOY levél van benne... (Korai még örülni — CoVboy) (NYIT POSTALÁDA). Micsoda pech, csak egy kazettát találunk a csomagban. Na nem boj, hátha a METALLICA legújabb felvétele, menjünk vissza a hálószobába, rakjuk be a magánba, és (BEKAPCSOL MAGNÓ) itt a második családias, nem METAL, hanem egy süket szövegolvasó a főnökötől, hanem egy jelszó

hangzik el. Még egy teendő van a házban, a szekrény kinyitása a nappaliban. Ülünk le, majd (NYIT SZEKRÉNY), és egy fényképezőt találunk. Menjünk vissza a kapuhoz, és onnan (K, É, NY). Egy sőtét melléktutatóba jutottunk, és a homályban két alakot látunk. Egy (DOB KÉS) megteszi a hatását, termelünk egy hullát, a másik köcsög elindul. A hullát megvizsgálva egy zseblámpával gyarapodik leltárunk, az utat egy fel zárja el. Örömmünkben játsszunk legyet (MÁSZIK FAL)! Egy parkba jutottunk, és északra egy kis utca van, itt egy TAXI várakozik, szálljunk (BE)! Adjuk oda a sofőrnek a pénzt, és beszéljünk vele Elvissz a telefonban hallott címre. Egy kapu előtt állunk, ami mellett egy gomb van. Nyomjuk meg, és egy recsegő hang a jelszót kéri, de ezt mi már tudjuk a magánból. Menjünk be (É), és szembenézhetünk a főnökkel. Beszéljünk vele, és ad egy kódlapot. Menjünk vissza a hullához (D, BE, BESZÉL SOFŐR, D, MÁSZIK FAL). És innen kétszer keletre egy síkatorba jutunk, itt egy fűtőszóór sőtálgat, és ha beszélünk vele, elmondja, hogy ő az előző program egyik szereplője, és most szabadságon van. Hihi... Innen kétszer dél, és egy nagy épület bajáratánál állunk. Mutassuk meg a kódlepet a kamerának, és bemehetünk délre, az előcsarnokba. Egy folyosót, és egy liftet látunk. Kezdjük az előbbivel (D, NY), s egy rektárba jutunk. Van itt egy polc, és pár láda. A polcon egy villáskulcsot találunk, a láda nem nyílik. Vissza az előcsarnokba, és le a liftbe (K, É, K) A falon egy gomb van, amit ha megnyomunk, ki is szállhatunk (K), és egy folyosóra érkezünk. Északra van egy iroda, ahol egy asztal, és egy radiátor fogad bennünket. Az utóbbiról kiderül, hogy az egyik vasrúd laza mint a pióca, úgyhogy (TÖR VASRÚD)! Az asztalon egy kódkártya van, amit nem tudunk berakni a COMPUTERBE (ami szintén az asztalon van), úgyhogy vegyük fel, és men-

jünk a mosdóba (D, K) A csap kicsit be-szorult, de ha a villáskulcs nálunk van, akkor (NYIT CSAP), és máris folyik a vízecske. Mossuk le a kódkártya burkolatát óvatosan, nehogy a belső része vizet kapjon (MOS KÓDKÁRTYA)! Mostmár megyünk vissza az irodába, és egy (RAK KÓDKÁRTYA COMPUTER) után be is kapcsolhatjuk. Hmmm... Egy program indult el, ami kinyitott valamit pánccélajtót. Megkeressük! Menjünk vissza a rektárba, és (TOL POLC) után engedelmességgel az állunk a gravitációnak, egy titkos folyosót találunk. Délre egy pincébe jutunk. Délre van a kinyitott pánccélajtó, tehát... Az a tránya kamera kénytelen minket. Előbb tesszünk egy-két óvintézkedést. Vissza a rektárba, és (FESZÍT LÁDA VASRÚD) után egy drótvágóval leszünk gazdagabbak. Vissza a liftbe (K, É, K), itt segítséget kérve kiderül, hogy van itt valami érdekes. Egy (V LIFT)-et csinálva meglátunk egy csapóajtót a plafonon, s kinyitva a liftaknában kábeleket látunk. Nézzünk szét lent is (MÁSZIK DRÓTKÓTÉL), és egy szerelőaknába jutunk. Keletre egy ventilátor van, amit megállítunk (RAK VASRÚD VENTILÁTOR), és mehetünk is. Az alagút végében vagyunk, és a falon energiakábelek vannak. Ha elvágjuk, a kamera sem kap áramot, és nem fűlöl. Mehetünk is nyugatra... azaz mehetnénk, ha nem lenne sötét. Előbb talán kapcsoljuk be a zseblámpát! Remélhetőleg mindenki visszatalál a titkos pincébe, és onnan délre a pánccélterembe, itt egy terminál van, amit egy rács zár el tőlünk. Nem sokáig (ÖNT SAV ZÁR), és a zár már nem zár... Kapcsoljuk be a terminált. Úgy látszik, hogy kútán áramellátása van, mert működik. Jó, a képernyőn megjelenik a dokumentum. Fényképezzük le, és menjünk vissza a főnökhöz. Jön az utolsó lépés, ezt találja ki mindenki magának. Ne-héz lesz!

Üdv: Szűcs László (LAVINA), Mátészalka

GENGSZTER

Mielőtt elindítanánk a programot, töröljük ki a 2370 sort! (BASIC program)

Kézzelben egy irodában vagyunk. Nézzük meg az asztalt! (NÉZ ASZTAL) találunk rajta egy levelet és van neki fiókja is. Nézzük meg mi van a levélben! (FOG LEVÉL) (OLVAS LEVÉL) hát ettől okosabbak lettünk. Nézzük meg a fiókot! (HÚZ FIÓK) nahát, miket találunk (FOG GYUFA) (FOG VASKULCS) csodáljuk meg a fotelt is! (NÉZ FOTEL) már megint találunk valamit (FOG DRÓT) menjünk északra! (NYIT VASAJTÓ), (É) egy előszobában vagyunk, nyugatra ne menjünk, mert megessz egy fekete párdus, menjünk keletre (K) egy fehér szobában vagyunk délre ne menjünk, mert ott van a gengszterfőnök és ledó ha bemegyünk. Törölj szét a zárt ajtót (TÖR AJTÓ) és menjünk bel (K) egy rektárban vagyunk. Van itt egy üvegsekrény. Nyissuk ki

(NYIT ÜVEGSEKRÉNY) találunk egy benzineskannát. Igyuk meg (FOG BENZINESKANNA), menjünk vissza az irodába! (NY), (NY), (D) öntsük ki azt a drága benzint (ÖNT BENZIN). Utána gyűjtsek meg a gyufát és a benzint (GYÚJT GYUFA) (GYUJT BENZIN) elégett a tügyajtó menjünk be rajta (D) egy vezetőlt terem-ben találjuk megunkat. Nézzük meg a polcot hátha találunk rajta egy kulcsot. (N POLC) nahát! Tényleg találunk egy kulcsot (FOG SZEKRÉNYKULCS), menjünk az irodába (É) és nyissuk ki a szekrényt (NYIT SZEKRÉNY). Tele van pénzzel? Nem! Helyette csak egy kódkártya van benne. Vigyük a vezérlőbe (FOG KÓDKÁRTYA), (D) (BEKAPCSOL SZÁMÍTÓGÉP) (BERAK KÓDKÁRTYA). Jaj, most mi lesz? Be kell írni a kódot. Ha nem töröl-tük ki a 2370-es sort, akkor most lehet számolni: a két szöveő számot megszo-

rozzuk és hozzáadjuk a középsőhöz. Ha jó számot írtunk be, akkor kilrja a gép azt, hogy nyitva van az ajtó. Ez most még nem fontos. Ha rosszat írtunk be, akkor elektromos áram hatása alá kerülünk és kezdhetjük elől az egészet. Menjünk a fehér szobába! (É), (É), (K) után északra. (É) Egy folyosón vagyunk. Fogjunk egy gerendát! (LÖK GERENDA), (FOG GERENDA). Menjünk nyugatra! (NY) Jaj, itt súlyos a plafon! Vegyük elő a zseblámpát a gerendát és gyorsan támasz-szuk ki a plafont! (HASZNAL GERENDA) menjünk megint nyugatra (NY), egy szűk folyosóba jutottunk. Van északra egy ajtó, ezt az ajtót nyitotta ki a számítógép. Próbáljunk rajta kimenni! (É) nahát, ez pont olyan mint egy napsütéses utca. Jó, és teljesítettük a feladatot. (100%)

Szabó Sándor, Mazóbarény

MISSION (Comp. System - CSM)

A játékban használható azek:

É, D, K, NY, LISTA, L, FOG, F, BE, KI, NYIT, VISEL, V, HORD, KUTAT, ÁTKUTAT, MUTAT, VÁG, MEDMUTAT, HÚZ, ÁS, ELÁS, LÓ, LELŐ, FESZÍT, MOZDÍT, ELMOZDÍT, ÜSZIK, ELÜSZIK, VIZSGÁL, FELAD.

Kazdettben vale megtudjuk, hogy a náci néhány amerikai foglyot tartanak egy szigeten. A feladatunk ennek a szigetnek a térképét megszerezni (hüha!!) Eppen most dobtak le a szigetre egy ejtőernyővel. A játékba itt kapcsolódunk be.

Egy tisztáson állunk, melleltünk az ejtőernyőnk. Először le rejtjük el. (ÁS EJTŐERNYŐ). Induljunk el délné. (D). Vizsgáljuk meg az itt található náci hullát, majd kutasuk át. (KUTAT NÁCI). Jé egy igazolvány! De Jól! Menjünk északra. (É). Majd nyugatra. (NY). Itt egy fa. (VIZSGÁLJUK MEG). (VIZSGÁL FA). Nahát ez odvas! Menjünk be. Hüha ez egy átjáró volt, és most egy puszta találgatás magunkat. Van itt egy fogó, vegyük fel. (F FOGÓ). Menjünk nyugatra, majd északra. (NY). (É). Egy rozsdás drótkerítésnél állunk. Használjuk az Imént talált fogót. (VÁD DRÓT). Most már szabad az út. (É). Egy kis házban vagyunk. Van itt egy aszék. (VIZSGÁL ASZÉK). Ugyan mi lehet egy aszékban, ha nem egy SS ruha? Fogjuk meg, majd pedig bújunk bele. (F RUHA). (VISEL RUHA). Most már van námet ruhánk, igazolványunk, mehetünk fatdarítani. (D). (K). (É). Itt találkozzunk egy őrral, és ha nem volna rajunk a ruha, ekkor GAME OVER. Innen menjünk tovább északra. (É). A ná-

cik várának udvarán vagyunk. Menjünk pl. keletre. (K). Jón egy náci bási és körül az igazolványunkat, mutassuk meg neki. (MUTAT IGAZOLVÁNY). Hehe, jól évtartuk a manust. Menjünk tovább keletnek. (K). Ebből a sutfilban található egy komód, vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL KOMÓD). Nini, fiókja is van, ekkor az egy fiókos komód, és mi nem tudjuk hogy mit rejti! Nézzük meg. (HÚZ FIÓK). Találtunk egy kulcsot, talán még jó lesz valamire! Menjünk tovább. (NY). (K). (NY). (NY). (É). A fegyverraktárba jutottunk. Vizsgáljuk meg a polcot. (VIZSGÁL POLC). Mintha egy géppuska lenne rejte... Vegyük fel. (F GÉPPUSKA). Kémkedjünk tovább. (D). (K). (É). Most egy folyosón lennénk, menjünk tovább keletnek. (K). (K). Egy náci próbálja az egyetlen életünket elvenni, tehát védjük meg! (LÓ NÁCI). Kiderül, hogy a hálósobában vagyunk, és van itt egy asztal. (ÁG az miért nincs?). Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL ASZTAL). Megtudjuk hogy a térkép nem itt van, tehát kereshetjük tovább. (NY). (NY). Újra a folyosón vagyunk. Merre nem voltunk még? Úgy van, északra. (É). Az abódlóban vagyunk. Van itt egy kepu. Próbáljuk meg kinyitni. Habár ez a művelet nem a legeszegebb, mert ekkor ez a stupid game közli, hogy YOU ARE DEAD! Inkább csak vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL KAPU). Ahá szóval csak be van szorult. Ki kána valamivel feszíteni, de nincs mivel. Menjünk tovább északra. (É). Csúszsz, kis azobában vagyunk. Menjünk keletre. (K). Jé egy veszűd. Vegyük fel. (F VASRÚD). (NY). Az északra lévő ajtóval egyelőre na-

figyelgőzzünk, hecsak nem akarunk örökre elaludni. (D). Itt vagyunk a beszorult kepunál. Feszítsük fel. (FESZÍT KAPU). A kapu nyitva, szabad a vásár. (NY). A bent lévő gázmaszkot vegyük fel. (F MASZK). (VISEL MASZK). Korashetjük tovább a térképet. (K). (É). Aha, itt, az e zárt ajtó. Talán ha kinyitnánk. (NYIT AJTÓ). Jé kinyit! Menjünk be. (É). Ha most nem lenne rajtunk a maszk, akkor már az igazak álmát aludnánk. Hoppá itt e térkép! Talán ezért küldtek minket, nem? Fogjuk meg, és tűnjünk al a szigetről minél hamarabb. (F TÉERKÉP). (D). (D). (D). (D). (D). (K). Végre itt vagyunk a tengerparton. Kis hibá-azért most is van, egy szikla képeben jelenik meg előttünk. Mi lehet egy sziklával csinálni? Hm... Fogas kérdés. Vizsgáljuk meg itt a megoldást. A szikla könnyen mozdítható. (MOZDÍT SZIKLA). Elmozdult. Alatta egy üreg tátong. Talán ha lemászunk! (BE). Találtunk egy búvárruhát. Vegyük fel. (F BÚVÁRRUHA). Egészéges lenne viselni is. (VISEL BÚVÁRRUHA). Utolsó dotgunk: írjuk be a gepbe azt az egy szót, amire a program kinyomja a szokásos CONGRATULATIONS púdert. YOU ARE BIG HERO! AND STUPID MANUS mert ezzel a game-val játszottál. END... Nekad CoVboy, elárulom a bűvös szót: ÜSZIK. De majd ezt ugya mindenki kitalálja sejt magánál O.K. (Kéazl Én ugyan a FISH után jöttem rá arra a bűvös szóra. Remétem e nekem azelő segitásgat mindenkil átugrottál — CoVboy)

Bárdos Imre, Borsodnádasd

THE TEST OF HERO (CSM)

A programban használható szavak: É, D, K, NY, LISTA, L, LE, FEL, F, NYIT, KUTAT, ÁTKUTAT, NYOM, MEDNYOM, ÓL, MEGÓL, CSERÉL, ELCSERÉL, ODADOB, DOB, FELAD.

Kazdettben a bejáratnál vagyunk, itt egy lénc. (FOG LÁNC). (É). Az alagútban vagyunk. Menjünk nyugatra. (NY). Egy furcsa szobába kerülünk. Vizsgáljuk meg a talajt. (VIZSGÁL TALAJ). Találtunk egy gombot, nyomjuk meg. (NYOM GOMB). Az északra lévő rejteajtó kinyit, tehát gyerünk bá. (É). Hüha, egy hulla, még hozzá a baktársunk. Megyizzgálva megtudjuk, hogy mi is így jörünk majd, ha nem vígázunk. Szép kllátások! (D). (K). Innen újra menjünk keletre. (K). (K). Bolyongjunk addig a labirintusban amíg egy kardot nem találunk, majd vegyük fel. (FOG KARD). Bolyongjunk ki a labirintusból, majd menjünk északra. (É). Egy mocsár van előttünk. Nem érdamek átkelni rajta, mert igen egészségtelen dotog. Inkább vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL MO-

CSÁR). Egy fecsövet találtunk, vegyük fel. (FOG FACSÓ). (D). (NY). (É). (É). Most egy nagy teremben vagyunk. (É). Itt egy folyó. Mi lehet benne? Nézzük meg. (LE). Itt egy gyémánt. (FOG GYÉMÁNT). (FEL). (NY). A folyó végénél vagyunk. Az itt lévő követ vegyük fel. (FOG KÖ). (K). (D). (N). Egy erős ork harcos áll előttünk. Van nála egy fátyla. Cseréljük el valamit! (CSERÉL LÁNC). Az ork lecsérte. (K). (K). Egy sötét átjáróban állunk. Fátyla nélkül akármerre indulva GAME OVER, de a fátyla nálunk van, ezért nem esünk sehova. (K). Egy medéropák támad ránk. (ÓL MARDARPOK). (É). Egy gyönyörű páncél. És milyen erős anyagból van! (FOG PÁNCÉL). Ha már nálunk van akkor miért nem viseljük? (VISEL PÁNCÉL). Így már OK. Menjünk tovább. (D). (N). (NY). (É). (É). A páncél megvédett minket a nyilaktól. Most előttünk van egy nagy 6 méteres szobor. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL SZOBOR). Nicsak egy smaragd. Nem tudjuk felvenni, lehet hogy magasban van? Akkor

dobjuk le. (DOB KÖ). A smaragd már a miénk. (É). Sok itt e csúszómászó. Ptuuj... Keletre az ajtó be van zárva. Menjünk északra. (É). (NY). Egy szent helyre jutottunk. Ugyan má, azt a bálványt vizsgáljuk meg! Nini, egy kutas. Menjünk vissza e zárt ajtóhoz. De előtte nem ártana felvenni e kulcsot. (FOG KULCS). (K). (D). (NYIT AJTÓ). (K). Itt egy bórzsák. Vegyük fel. Az anyját he, nam lehet felvenni. Ugyan már vizsgáljuk meg. Vizsgáljuk bórzsák. Hüü, kiesett bőlde egy opáll! Megvan a harmadik ékszer is, gyerünk kifelé. (FOG OPÁL). (NY). (É). Itt egy zárt ajtó. Vizsgáljuk meg. (VIZSGÁL AJTÓ). A 3 ékszer nyitja. Akkor nyissuk ki. (NYIT AJTÓ). (É). Olhé! Ujjongó tömeg ünnepe! minket, és ráadásul megkaptuk az 1000 aranyponzt is. CONDRATULATIONS YOU HAVE BEST PLAYER. END. SCRATCH' THE TEST OF THE HERO.' ('RETURN') Hé! onnyl lenne.

Bárdos Imre, Borsodnádasd

HEXENKÜCHE

Most a HEXENKÜCHE leírását + térképet küldöm el. A barlangokat (1-3) megszámoztam. Kezdekör a házikonk előtt ál-

lunk. Menjünk balra, amíg egy kis tisztáshoz nem érünk. Itt lehet felszállni. Ez úgy történik, hogy lehúzzuk a kart, akkor

Biri nénink felül a seprűjére, majd felnyomjuk a kert és mér tenn is vagyunk. Ha nem sikerül, ekkor menjünk egy ki-

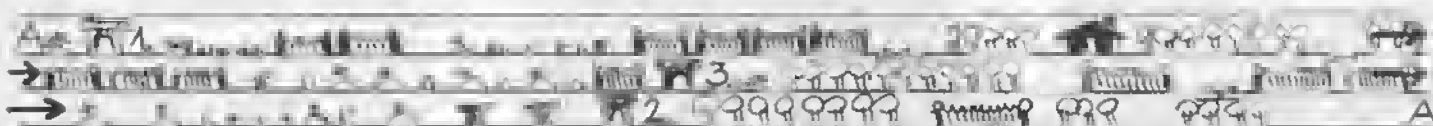
fogunk. Ha megvan a kulcs, akkor szálljunk le az egyik barlang mellé és már benn is vagyunk. A barlangban előbb egy kulcsot kell felszedni, akkor Tyrboldtól kapunk egy üzenetet, ami segítségünkre lehet. Ha megvan a kulcs, akkor kinyílik az ajtó, ami nem engedett a mágikus tárgy hozzájutásához. A barlangban repülni is tudunk, de ez az energiát

fogyassza. Ezt a tűzgömb folyamatos nyemásával érhetjük el. A legtöbb szobában fáklyák is vannak, ha ezt eloltjuk, akkor lassul a szárnyak mozgása. A 2. barlangban a tűzgömb alatt láthatatlan mozgópadió van. Ennek segítségével felvehetjük a bődönt. Ha mind a három tárggyunk megvan, akkor menjünk vissza a házikórnk elé és nyomjuk fel a kart. Ekkor

nézhetjük a rendkívül idétlen, de mulatságos befejezést.

Ja, egyébként Elnőzést kérek mindazektól, akiknek nem válaszoltam, de a gópot próbálom eladni.

Üdvi
Egri Csaba, Dunaújváros



HI ADVENTURERS! C64-en RPG, Adventure, stratégiai és manager programok csoréje, első-sorban lemezen. Szimulátorok is érdekelnek!!! RPG örökkel levezetnek! CONTACT: Mr. Ruby Hat, Budapest, X. Nyitra u. 17/A 1105.

Ki akarja megszerezni az Escape from Corditz, Elvira, Speedball 2, North & South (Infogrames), Viz című programokat C64-re? Szerzőkétől bel. Ha sikerül megszerezni, küldjétek el nekem! Balázs Péter, Bajkó Szabadság u. 29. 2533.

64-esek! Segítség! Jjón, akiknek megvan a Curse of the Azuro Bonds első oldala jól látható karakterek! Help Mel Bor Zoltán, Budapest IX. Lónyay u. 34 11/14 1093.

Voi Alkónak 64-e van, írni Csere, hol játékok, meg lyesm, Foglyunk össze a pénzért mások elől Válaszboríték nem hátrány!!! Mindenevő vagyok!!! Simon Csaba, Budapest XI. Térenyi út 40/B. 7/24. 1119.

C64 programokat cserélek. Elsősorban kalandprogramok (AD&D) érdekelnek. Jelű: Kalandorok ne kíméljétek, csak válaszborítékot küldjétek! Kósa László, Nyíregyháza, Toldi út 64 11/18 4400.

Fiú! Keresem 64-re: Windwalker, Carmen Sandiego, Bard's Tale sorozat, Dizzy 1-2, Listát, választókat kérek! Listát küldök! Szegediek személyesen jelentkezzenek! (szombat-vasárnap) Kervály Gellért, Szeged, Hóbitárba u. 14-16 8723.

Keresem C64-en lemezen a Secret of the Silver Blades c. programot Lüköczki András, Budapest XI. Szakaszs. Á. 42/A. 1115.

C64-re kazettára keresem a Lord of the Rings I-II-III, valamint a The Hobbit című programokat. Ugyenlét utántöltés programok cseréje kazettán. Fehér Tamás, Szendrőd, Egri út 29. 2000.

C64-en programcsere lemezen. 1-2 hetes programok is! Keresem, Toyota Celica, Új Vadnyugat 3. Olcsón lenne venni. Arányt a következő címre kérek: Hegedűs Márk, Rópcsa, Avar u. 6/B. 9653.

C64 TÖLVAJOK! Super programok cseréje lemezen! Pl. Street Rod, F-16 Combat Pilot, stb. Válaszboríték nem árt! M. Halmos János, Budapest XIX. Engliget u. 9. 1/1. 1193.

C64 programokat cserélek lemezen és kazettán. Mindenféle program érdekel. Cím: Rákóc Csaba, Hajdúböszörmény, Hunyadi J. krt. 14. 4220.

Hil C64 LAMEII-eki is vannak, szuper lemezes játékok kazettán! Cseréjémet pl. Supremacy, Creatures és sok más hiváló proggy. Válaszborítékot listát küldök! Bánkúti Sándor, Tatbánya, Gál krt. 908. 4/13. 2800 Tel.: 18-769.

FIGYELEM! C64-en keresek a TRANS-WORLD nevű programot. Ugyanlét C64, Plus/4, ENTERPRISE programcsere lemezen és kazettán. Válaszborítékot és listát kérlek, Kissa Ferenc, Várdomb, Érkel sor 3 7146.

C64-re színvonalas programok cseréje lemezen és kazettán. Csak 89-91-es programok érdekelnek. Listát kérek! Pickariczky Péter, Kecskemét, Akadémia krt. 11. 6000 Tel.: (06-76) 47-238.

Keresem C64-re lemeze a GEOS 2.0 programcsomag teljes, lehetőleg eredet, csakis angol nyelvű verzióját. Id. inog, milyen programokat tartalmaz, mennyire adod, hány lemez kell? Balázs Daniel, Jászladány, Besenyszőlő út 38. 5055.

C64 programcsere csak lemezen (listát küldjétek). Tamás Attila, Ajka, Béke u. 49 11/5. 8400.

C64-re kazettára keresem a következő programokat: Pirates, Golden Axe, Laser Squad I-II, Rick Dangerous I-II, Defender of the Crown, Graphic Adventure Creator, Adventure Building S., Carrier Command Pénzért is! Kocsis Róbert, Kecskemét, Pákozdi cs. 7. 6000.

Programcsere 64-en lemezen. A választék: Beat, Navy Seals, Skull & Crossbones. Keresem az ELVIRA-II listát kérek küldök. Bortók Anzál, Budapest, Mátyás Kutca 34 1181.

64-es! Adventure-t, RPG-t, stratégiát, szimulátor csoréjok lemezen! Dupeche Mode kották & szövegek is érdekelnek! Irjétek! Nem bányók meg! Szóke Attila, Sopron, Ónodi u. 11. 9400.

C64 megnézők figyelem! Programokat cserélek kazettán Keresem a Space Taxi, Időlabirintus, Dizzy I-IV, World Trophy Soccer, Süő & sárkány, New York Warriors és a Viz című programokat kazettára változtat. Sovány Zoltán, Tökölmező, Fő u. 17 5940.

C64-es lemezes programokat cserélek. Pl.: Pirates, Invest, Hugo, Manchester United, Myth, Bad Blood, Adidas Football, Saint Dragon, Fish stb. Bzabo Gábor, Székesfehérvár, Rózsa Ferenc u. 1. 6000.

C64-en lemeze sok szuper program ingyen! Ha kell, valami, írj a B.B. Soft-nak és 1 héten belül megkapod! B.B. Soft (Lambert Anila), Dunasúvvas, Tenécskőzlárasság út 10. 1/3. 2400.

A leg-coolabb programok C64-re, lemeze. Pl. Paeman, Wizard of Wor, Last Ninja III, Turrican II, Fine to be Continued. INGYEN!!! Amíg a készlet tart. NASA HQ, Mazókővesd, Veréb u. 20. 3400. Tel.: (06-40) 12-802.

C64-re lemezen keresek klassz programokat. Tudok adni: Duck Tales, Test Drive 2-3, Last Ninja 1-3, Street Rod, Vendetta, Wings of Fury, Maniac Mansion, Back to the Future 3 Kérésre listát küldök. Kemáremi Zsolt, Dobrecen, Csémte u. 1. VII/53. Tel.: 27-729.

C64-esek figyelem! Kazettára keresek bármilyen billiárd és anóker programot. Kívánva a Pool Billiard-ot. Keresem még a Street Rod-ot is utántöltésen. M. Bán László, Miskolc, Szépi u. 14. 1/4. 3529. Tel.: (06-46) 60-364.

C64-en programcsere kazettán. Pl. Chase II/II, Turrican II, Laser Squad II, Narc és még sok új (89-91) stuff! Zentai Ferenc, Budapest, Hollos Kornai Lajos u. 2. VIII/80. 1038.

Hi emberek! Kell néhány új program C64-re lemezen? Pl.: Viz, Eskimo Games, Alemino, mellesleg az összes CoV játékok megvenni Válaszborítékot előtérben listát küldök és kerék! Fienkó Vtaly, Dékesscsaba, Andrásy 18/A. 5600 Tel.: (06-66) 28-242.

C64 II. IBM játékokat, főleg AD&D-i cserélek. Jelmeztet: Kalandorok ne kíméljétek, csak válaszborítékot küldjétek! Cím: Kósa László, Nyíregyháza, Toldi út 64 2/18. 4400.

Menager és kalandprogramokat keresek C64-re, lehetőleg kazettán. Minden érdekel, még a BASIC is! Ezenkívül érdekel minden új, színvonalas program. Várem a programlistákat. Cseréje elkészíttető. Gágo Róbert, Marcali, Szabadság u. 31. 8700.

Programcsere C64-en. Megven kazettán: Test Drive 1, Fighter Bomber, Diplomacy, Blood Money, Trans World Lemezen, North & South, Gilded Age, Lotus Esprit, Hugo, Keresem: Feudal Lords, Kings of England, Super Star Soccer, Gláner Szabolcs, Győr, Kreusz D. út 9. 9024.

C64-re keresek lemezen és kazettán POKER-ot megvételre. Hollos Balázs, Sütő, Zrínyi u. 2. 2543.

Figyelem! C64-en keresem lemezen a Supremacy, Laser Squad c. játékokat, és bármilyen jó grafikájú Lost Patrol-erű, valamint stratégiai játékokat. Csak cseréje érdekel. Megvan: Iron Lord, Pirates, F-14 és még sok más. Metél Zoltán, Zalaegerszeg, Fürst S. út 18. 11/23. 8900.

Hi ADVENTURERS! C64-re lemezen keresem az ULTIMA (Origin) sorozat eddig megjelent összes részét (1-7). (Szerítem a VI volt az utolsó — CoVboy) Cserébe SSL és Interplay RPG-ot adok. Válaszboríték nem hátrány. CONTACT: Mr. Ruby Hat, Budapest, X. Nyitra u. 17/A 1105.

Keresek C64-en kazettára szöveges, manager, stratégiai játékokat (Pl. Centur Command, Pirates, Supremacy, Rugby Menager stb.) cseréje, vagy megvételre. Listát kérek és küldök. Válaszboríték nem kell! Kovács Zsolt, Kászeg, Urhalyos út 23/A. 9730.

C64-es programokat keresek és cserélek lemezen és kazettán. Irjétek! Upták György, Békéscsaba, Bókány D. u. 59. 5600.

C64-es és AMIGA DEMO-k cseréje! Jelmeztet: Keresem a FISSA munkát (DEMOKAT) is várok. Halljétek? Tanos Krikszian nem ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth Lu 36. V/59. 1204.

Jee nekik 64-esek! Magnóra programokat cserélek. Különösen érdekel a Neutromancer és a Last Ninja 1-2, valamint a Balmen the Movie, Ekte, végül pedig a Myth Továbbá keresem a Flighi Path 73 leírását. Wilhelm Tibor, Gyöngy, Ády Endre út 13 7064.

C64 megnézők! Aknek bármilyen ADVENTURE prgye van, írni! Szívesen cserélek. Keresem kazettán a NEUTROMANCER-t! Tarbaj Péter, Budapest, III. Vidor u. 3-5. 1036.

Ha szeretnél szuper programokat C64-re, akkor írj. Listát küldj. én is küldök. Ugyanlét keresem a Sim City c. prg-ot kazettán. Minden lemeze válaszolok! Hegyháti Péter (IIETV), Budapest, XI. Nándorfejérván u. 7/B. 1119.

Keresem C64-re a következő programokat kazettán: Dizzy I-IV, F-14 Tomcat, Last Ninja 1-3, Duck Tales, Top Gun, King's Bounty, Iron Lord, Angyal Attila, Szolnok, Kút út 1/3. 5000.

FIGYELEM! C64-esek! Nekem vala lemez-egységem, amihaz keresek programokat: Street Rod, Strike Fleet, Windwalker, Fish, King's Bounty, Stealth Fighter, Sunny Shine, Tusker, Dizzy-k. Adni tudom: Carrier Command, F-14 Tomcat, Sky Fax II, Pirates, stb. Versányi Viktor, Isaszeg, Szent Lu. 8 2117.

C64-re keresek szimulátor, zenészkazettá programokat és a TETRIS nevű játékok lemezen vagy kazettán. Mahunka Tamás, Halnájuga, Táncsics Mihály u. 17. 3273.

Figyeljétek gyerekké! Tini Nmdzsa Teknő-cök kazettán. Ezenkívül még rengeleg szuper program várja cserepartneret! Jelenkezésk! Pl.: Transworld, Super Cars, Creatures stb. Péter Csaba, Kiskunhalas, Alsótelep 7. 6400. Ugyanlét keresek alcso mascolomduktis.

C64 kazettára Rick Dangerous stiliusú mász-káros játékokat keresek, de más is érdekel! Listát kérek, küldök. Csak cseréje érdekel! Pénzbenesek kíméljétek! Ajánlatok kizárólag levélben várok. Pálóc László, Kaposvár, Hegyi u. 3/B. 7400.

C64-re keresem lemeze a Spy Vs Spy IV-et, (Má?l — CoVboy) bármilyen programot cserélek. Pl.: Microprose Soccer, Heroes of the Lance, Rocket Ranger, F-19 Stealth Fighter, The Bard's Tale I-III, Duck Tales. Érdeklődni levélben. Filleg András, Budapest, XII. Talye u. 26/B/1. 1121.

Mindenféle C64 programot cserélek lemezen és kazettán. R.C.S. & T.T. Hajtű-böszörmény, Hunyadi János krt. 14. 4220.

C64-esek figyelem! Mindenféle program cseréje lemezen és kazettán. Kazettán és lemezen is! Majdnem minden monó program megvan. Irjétek! Deutsch Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő út 19. 8749 Tel.: (06-93) 18-481 — 17 óráig.

C64-esek figyelem! Eladó a Last Ninja II eredeti verziója, gyán kazettán, valamint keresek a Rákai játékokhoz mindenféle példa-mondatokat! Rosta Péter, Várpalota, Puskin út 1. 8100.

64-en szuper játékok cseréje. Creatures, Golden Axe, Invest, Street Rod... Gőncző Viktor, Kecskemét, Erdő u. 5. 6000.

Hi Everybody! C64-re, lemeze keresek RPG, stratégiai és kaland programokat! Ha kell, listát is érte! Listát kérek! Minden lemeze válo-szolok! Odor Zoltán, Dorog, Helne u. 16. 2510.

84-esek figyelem! Super programok lemezen! Megven rengeteg jó játék. Keresek; minden jó játékot. Főleg stratégiát és szimulátor. YIKESI M. Husamen László, Budapest, XXI. Cimos u. 9. 1213. Tel.: 276-39-13.

C64-es kazettára játékcseréje. Pl.: Total Recall, Last Ninja 1-3, Narc, Ol. Mania, Golden Axe, Turrican 1-2. Válaszboríték!!! Jászberényi Péter, Kaposvár, Hegyi u. 3/A. 7400.

C64 programcsere lemezen. A kínlatból: Fighter Bomber, Creatures, Golden Axe, Street Rod, Pirates. Keresek: Slodgiammer I-II-3, Intro-azokesszókot, Last Ninja III, HPK-ket. Irj Cím: FLEOMORF, Kecskemét, Erdő u. 5. 6000.

C64-re kazettán keresem az Escape from Golditz, Beast, North & South, Project Fire-start, Street Rod, Nacro Police, Times of Loro, Laser Squad c. programokat. Természetesen nem ingyen! Merőthy Tamás, Budapest, XIX. Thököly út 18. 1192.

Programokat keresek C64-re, megvételre. Válaszborítékot kérek! Varga Gábor, Budapest, Kerepesi út 5. 1087.

Új színvonalas C64 játékokat keresek! Irjétek! Igényes listát kérek! Nyitra Zsolt, Kiskunhalas, Vasút út 6/B. 6400.

C64-re kazettára keresem a Shoot'em Up Constructen Kij című programot. Csorás Ferenc, Püspökáldás, Bajcsy Zs. u. 50. 4150.

C64-esek figyelem! Szeretnék jó programokat lemezen, kazettán? Akkor irjétek! Lemezen: Street Rod, Invest, Trans World, King's Bounty, stb. Kazettán: Pirates, Defender, Sim City (mind jó) Magyar Zsolt, Bicske, Munkácsy út 14. 2060.

Keresem C64-re lemeze a következő programokat: Elvira, Star Control, Supremacy, Guadalupe, Magic Card, North & South. Ropoty Péter, Erd. Duna út 69. 2030.

C64-es programcsere lemezen. Keresem gépi kódban íratott programozók ismerettségét és demo-gyűjteményeket. Felbőlygőztet választóborítékban listát küldök. Keresem: Viz, Navy Seals, Night Shift, Feudal Lords, Predator 2. Zsigmond Tamás, Szombathely, Bern József 14. 11/18. 9700 Tel.: (06-94) 24-270.

Keresem a Bard's Tale összes részét, és a Zak McKracken c. programot. Cserébe kínlatom a következő programokat: Duck Tales, Summer Games III, Robocop 2, Vendetta, Last Ninja 1-3, Street Rod, Power At Sea. Szék Daniel, Budapest, XIII. Földi u. 4/B. 1131.

Keresem C64-re a Hard Drivin, Test Drive III (igazi) programokat. Kínálem cserebe és Ol Imperium, D.O.C., Pirates programokat. Bzabó Gergő, Dúsd, Mikszáth Ku. 8. 2049. Válaszborítékot kérek!

C64 és Amiga programcsere! O.K. Szécsok szedjétek össze mindent és gyorúnk! Várok mindenfélét (közű, hűvű). Tenos Krikszian, Budapest, XX. Kossuth Lu 36. V/59. 1204. ISCH CREW) Üzenet este 7 után: 12-20-592.

C64-es, floppy-s programokat rendelkező cserepartneret keresek! Színvonalas, új programjaim vannak, remélem nokedi lel! Levélben, vagy telefonon érdeklődhetsz! Le a pénzért másolok! M. Fehér Péter, Szekszárd, Csapó Daniel u. 41. 7100. Tel.: (06-74) 12-703.

C64 programcsere csak lemezen (listát küldjétek). Tamás Attila, Ajka, Béke u. 49 11/5. 6400.

64 Hardware

Sürgősen eladó egy alig használt C64 + 1541 drive + datasette + lemezek + kazetták kártyák: 24.25.000 Ft. de lehet velem beszélni. Tel.: 1647-334 (Szécsai György, este 6 óra után)

Eladó C64 + 1541-es drive + magnó + egér + Simon's Cartridge + 6 joy + RESET gomb + MIDI interface + 110 lemez csak lemezes játékokkal + 30 kazette és programok + 27 szakkönyv + lemeztartó + rárakapok + leírások + POKE-ok, hányal: 14.500,- Ft. Erdőküldő levélben: Injatok, az aljánál rendkívül olcsó. Hornig Balázs, Komárom, Kun Béla 11. II/2. 2900

1 éves C64/II + VC 1541/II + 200 lemez + 2 joy eleserélhető AT-re + monochrome monitor: Tamás Artúr, Ajka, Béke u. 49. II/5. 8400

Eladó SEIKOSHIA SP-180VC nyomtató kártyák: 10.000,- Ft. Ugyanitt AMIGA programcsere, cserélhető kb. 80-90 lemez. Payrte Szabolcs, Kópháza, Savanyúút u. 42. 9495

Eladó egy C64, 1541/II drive, egy db (QUICKSHOT) joy, 80 db lemez, lemeztartóval 30.000-ért, ugyanitt Plus/4 magnóval, 5 kazettával, leírásokkal 10.000,- Ft-ért. Lode Attila, Hajdúszoboszló, Nádudvari út 18. 4200

Eladó jó állapotban lévő MPS-801 Commodore márká nyomtató 12.500,- Ft-ért. Természetesen kellékekkel együtt. Ugyanitt 10 sebességű versenykerékpár 12.500-ért, vagy együtt 22.500-ért eladó Jakob Zsolt, Eger, Rákóczi út 21. 3300

Sürgősen eladó C64 (régli) + 1581 floppy + magnó + 3 joy, kazetták, 20 db lemez és újságok 30.000,- Ft-ért. Erdőküldő: Ifj. Lakatos András, Miskolc, Cserehely u. 65. 3525. Tel.: (08-48) 56-708

Eladó egy C64 + 1541/II drive + magnó + joy + kazetták + 70 db lemez + diskbox 40.000,- Ft-ért. Ajánlatok csak levélben! Csizmadia Csaba, Budapest, X. Hatház u. 22. 41/10. 1106

64-es alapgépemet 128-as alapgépre cserélném infúzióval! Kazetták és könyvek is adok hozzá! Ugyanitt számítógépes posztereket és turkálószövegeket is keresek! Ormódi Zsolt, Mindszent, Mórész Zs. u. 26. 6630

Eladó C64/II + 1541/II floppy + 300 lemez lot + 250 lemez üres (original DS/DD) + 1 db 100-as lemeztartó + 1 db. GRUFF cartridge + 3 db joy (mikrokapcsolósak). kártyák: 55.000,- Ft. vagy 1.200,- DM (Nahár, elég rosszul vándor a márkák - CoVoy) Ráth László, Halván, Oláh J. u. 1/A. 3000

Superolcsón eladó C64 + floppy + 300 lemez lot + 100-as lemeztartó + lucal könyv + joystick + tényercuza + újságok. Ár: 30.000,- Ft. Itt meggyezünk. Bővebben levélben! Papp László, Entény, Petőfi u. 177. 7093

Eladó C64 + 1541 drive + 30 db lemez és felhasználói könyvek 27.000,- Ft-ért. Tel.: Bp. 14-06-566

Eladó C64 + floppy + nyomtató + monitor + tényercuza (külön is) 35-40 ezer forintért. Erdőküldő: szeptember 10. után: Hajdú Mátyás, Tatabánya, Gál I. p. 528. IV/5. 2800. Tel.: (06-34) 18-875

C64/II reszettel + 1541/II drive + magnó + joystick + sok lemez és kazetta. Keresem az F-18, F-14, F-19, F-15 szimulátorok jókártyákon működő verzióját. Dohány Gábor (UZ), Mezőkövesd, Veréb u. 48. 3400. Tel.: (06-40) 12-602

Eladó C64 + magnó + joystick + 14 db lemez, 13 kazette, 13 kártya, 64 kártya-cs. cartridge 16 programmal és 4 szakkönyv. Mindez csak 20 ezer forintért. Nagy Gábor, Ócsa, Rákóczi u. 51. 7143

C64/II + VC1541/II + 150 db lemez + 2 db. (100-as) lemeztartó doboz, 4 db joystick + SUPER HELP bővítő modul rengeteg szakkönyvvel és újsággal eladó, lehetőségek egyben. Erdőküldő: lehet az alábbi címen: Nagy Tamás, Paks, Arany u. 1. F/1. 7030

C64 + magnó + kazetták (20 db.) + 1541/II floppy + lemezek (55 db.) + cartridge-ek + rodalom 38.000,- Ft-ért eladó. Garai Szabolcs, Hatvan, Horváth M. 23. III/11., 3000 Tel.: (06-38) 11-046

C64/II + 1541/II + 1 joystick + 80 db lemez lot + 1 db. egér eladó 30.000,- Ft-ért, esőt AMIGA-ra cserélhető. MIKE eladó. Garai BOYS, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439

Udv Commodore Iából He nélen ven köztetek, akinek van eladó üzembé és olcsó nyomtatója C64-hez, írjon, vagy telefonáljon! Mindenféle megoldás érdekel, fizetési mód változhat is tudok! Szék Csaba, Szekszárd, Csopak u. 10. 7100. Tel.: (06-74) 13-504

C64 + SFD 1001 floppy + tényercuza + kézikönyv eladó 23.000,- Ft-ért. Diákoknak, katonáknak érdekes! Továbbá MC 3A szimulátor edaptérral 10.000,- Ft-ért. Szalai Balázs, Budapest, XI. Hagy u. 17. 1118

Eladó RESET gombos C64 + 1571 floppy + 40 db lemez lot egy 100-as lemeztartóval + Data Becker szakkönyvek + diszkbox + inbuz. Ez mind 45.000,- Ft-ért. Erdőküldő: Levélben: Lektor Tibor, Erd. Dóte u. 14. 2030

C64/II + 1541/II + 3 gómes cartridge + DATASETTE + programok (150 lemez) + kazetták + 2 joy + könyvek + újságok eladó vagy AMIGA 500-ra cserélhető. Állatész: Gellér Miklós, Győr, Napos u. 11. 9011

ELADÓ! Egy C64/II (új lejt) + 1541/II floppy + 2 db. Quick Joy II. + 30 lemez új és régebbi prg-ka + szakkönyvek, csak egyben 31.000,- Ft-ért. Megéri! Mórész Péter, Tatabánya, V. Ifj. Munkácsy út 53. V/3. 2800

Eladó kiváló állapotú C64/II + 1541-es drive + 50 lemez + joystick + szakkönyvek. kártyák: 32.000,- Ft. Erdőküldő: lehet. Rostár András, Sósút, Temező út 35. 2038. Tel.: (06-96) 15-988 este 18-19 óra között.

Ujlete Commodore 64-es számítógép floppy-val együtt olcsón eladó. Erdőküldő: lehet telefonon vagy személyesen: Debrecen, Izsó u. 26. 4028. Tel.: 27-431. (Gál Péter)

Eladó C64 + magnó + 2 db joystick + 15 db kazetta. Erdőküldő: lehet. Hógyik György, Tatabánya, II. Rét út 35. 2/3. 2800. Tel.: 18-826

C64 + 1541/II floppy + Action Cartridge 6.0 + kb. 100 db lemez + magnó + 19 db kazetta + játékok 55 ezer forintért eladó, vagy AMIGA 500-ra cserélhető! Zoboki András, Pécs, Laktó u. 10. IV/13. 7632

Commodore 64 beépített resetgombbal és 64'ER DOS gyorsítóval, 1541/II floppy drive + magnó + lemezek + szakkönyvek + joystick + TV eladó. Fodor Szabolcs, Tiszayváros, Léval út 7. 3580. Tel.: (06-49) 15-474

SEIKOSHIA márkájú printer 30-35 ezer forintért eladó. Erdőküldő: Gál Péter, Debrecen, Izsó u. 26. 4028. Tel.: 27-431

C64 + floppy + magnó + 90 db lemez + 16 db kazette + 120 db-os diszkbox + 1 joy + 1 Super Games cartridge + Disc-Tape cartridge eladó. Ár: 40.000,- Ft. Frank Béla, Bp. Tel.: 1773-265 (egész nap)

Uj vagy használt OC 118N típusú floppy-k keresek megvételre. Olcsón és más típusú is érdekel. Ugyanitt C64-es bővítmények eladó (FASTLOAD, DATASET, FINAL II.). Ajánlatokat illetve érdeklődni: Miskolc, János Ferenc B. 3/2. 3531. Tel.: (06-46) 84-54, vagy a (06-46) 58-411/606 mellé 6-13h között. (Gita István)

Eladó egy C64/II + 1541/II + 2 joy + GATA-SETTE + D&T V1.5 Super Games Cartridge + lemezek + kazetták Ifj. Gróza Mihály, Békéscsaba, Vécsey 24. 4/14. 5600

2 éves C64 (resetgombos) + magnó + 2 joystick + programok + leírások + szakkönyvek sürgősen eladó. Ár: 18.000,- Ft. Erdőküldő: Gyöl. Róbert, Szabadban, Gagarin tp. 3/2. 8151, vagy tel.: (06-22) 63-199 (egész nap)

Eladó C64 + magnó + 100 lemez + 2 joy + MikroMagazin '85/7-80/4 + Mikrovilág '85/10-91/14 + Data Becker sorozat + egyéb szakkönyvek. A lemezek és a könyvek (újságok) külön is! Bérczi Gábor, Pécs, Felsőmalom u. 7. 7821. Tel.: (06-72) 28-447

C64 + floppy + magnó + 80 lemez + 20 kazetta programokkal, vagy AMIGA 500-ra cserélhető. Tegze Sándor, Budapest, III. Műhely u. 3. VI/37. 1035

Eldő MPS-801-es printer 8.000,- Ft-ért. Ifj. Buliczka Ferenc, Budapest, XIII. Kárász u. 6. 1131

Kedvező áron eladnám C-128-asomat (C-128/64 üzemmód), 1541-es drive-val, német és magyar nyelvű szakkönyvekkel. Továbbá Commodore-hoz magnó (kazetták programokkal), egérrel, C64-hez hangadagálóval is eladok. Hartmann Péter, Budapest, II. Felsőszőlő utca 54. 1025

Eladó egy C64 + 1541/II drive + 100 disk + magnó + 3 kazetta + diskbox + 1 joy + szakkönyvek 30.000,- Ft-ért. Kise Balázs, Pomáz, Váci M. 1. 2013, vagy tel.: (06-26) 25-941

C64 tulajdonosok figyelem! Eladó új, alig használt magnó, programok + 2 db joy. Sürgősen! Mehl Gábor, Veszprém, Landler Jenő út 5/F. 8200

C64 + floppy + kb. 100 lemez + magnó + 15 kazetta + sok szakkönyvek Amiga 500-ra cserélhető. Minden megoldás érdekel. Amig ajánlat nem érkezik, addig floppy-n szuper programokat keresek. Weigert József, Gyomendrőd, Bajcsy Zs. u. 28/A. 5500

Eladó C64/II + VC 1541/II + 200 lemez + 2 mikrokapcsolós joy + könyvek. Erdőküldő: Tamás Artúr, Ajka, Béke u. 49. II/5. 8400

Eladó 1 éves megkímélt C64, 1541/II drive, 43 lemez, 1 Quickshot II Turbo Joy. Szóllár Tamás, Budapest, V. Váci utca 78-80. V/8. 1058 Tel.: 118-2586

Eladnám 1530-as magnóval csatlakozóval (esetleg külön) jó állapotban. Rákóczi: C64, Plus/4, C18. kártyák: 2.500,- Ft. Jól jász, ha megveszed! Árva Zsolt, Szerecsen, Kihán tér 2/1. 3900

C64-hez bármilyen floppy) keresek. Minél olcsóbban! Jakab Ferenc, Budapest, XVIII. Váci utca 20/B. 1188

Commodore 64 + magnó + 3 db joystick + 8 db kazetta + 1 db cartridge (7 programok) + 5 db felhasználói kézikönyv eladó kártyák: 18.000,- Ft. Szilágyi Antal, Isaszeg, Erdő utca 7/A. 2117

Amiga

AMIGÁSOK! Programokat cserélnék. Főleg felhasználói programokat keresek, de a játékokat is szívesen cserélném. Listát kérek és küldök! Hartmann Péter, Budapest, II. Felsőszőlő utca 54. 1025

Keresek AMIGA-ra NYÁK tervezőt és zenét demo-kel Ifj. Buliczka Ferenc, Budapest, XIII. Kárász u. 6. 1131

AMIGA játékok, főleg demo-k kölcsönözni! Listát küldjétek! Byel Mike el. Hard Boys, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344. Tel.: 439

AMIGA programokat cserélek. Keresem a Gold el. Azecs, az Impossible Mission II., és a Boulder Dash című programokat. Serbán Lajos, Budapest, VII. Izabella u. 27/B. F/5. 1073

Egy AMIGA hálózatos szeretőnk Magyarországon kizárólag! Akar érdekel, írjon az alábbi címre (válaszborítékot mellékeljenek)! Mátyus Gergely, Pécs, Kishgy u. 35. 30600

AMIGA 500 bővítmény, külső meghajtóval (3.5"), játékok és original lemezek együtt és külön is eladók. Válaszborítékot küldjétek! If you would connect then write to: Forczek Sándor, Budapest, III. Pablo N. u. 12. 1039

AMIGA-sok segítségét! Valom ennek az AMIGA-nak a levelet, akiről hajlandó egy általam küldött kazettára AMIGA zenéket felvenni! Adorján Tamás, Sümeg, Magyar Futca 8. 8330

AMIGA felhasználók figyelem! Keresem a Benet, illetve a Fish téma utáni diszkok. Kommunikációs és egyéb felhasználói programok is! Irdeklő: Kovacs F. László, Dunapallos, Kulich Gyula u. 5. F/2. 2400

Eladó AMIGA 500, 512 kbyte-os bővítmény, 3.5"-os külső meghajtó, 3.5"-os lemezek, joystickok, szakkönyvek, egyéb tartozékok együtt vagy külön is. Ár meggyezés szerint. Vannak IBM/AT 288-os gépek, esetleg az AMIGA 500 alapgépet elcserelem! Cím: Agárdi Tibor, Kecskemét, Dankó P. u. 37. 6000

Hi Gyus! Keresem AMIGA 500-ra az összes MADONNA-val kapcsolatos programot, dombot. Minden érdekel. Payer András, Budapest, XVI. Pálya u. 16. 1161

Keresem a NewIO V3.0-t, illetve a NewIO Drucker V2.0-t. Felbontott választorítékot! -> lista (550 db) No beginning, please! Kárpáti Zoltán, Kecskemét, Buzogány utca 8. 2/5. 6000

AMIGARA keresek új vagy régi RPG vagy stratégia programokat, akár pénzt is, de cseré is érdekel! Válaszborítékosok előnyben! Listát küldj! Gáttfelder György, Veszprém, Zrinyi u. 15/C. II/8. 8200

Eladó AMIGA-hoz PHILIPS 8833 RGB monitor. Tel.: Bp. 252-5222/100 mellék (Wild Zoltán)

Sziasztok AMIGÁSOK! Akinek van sok jó programja, az hívjon föl! Csak Budapestiek hívjenek! Tel.: 1773-285 (Béla)

AMIGA programokat cserélek. Sok új program van. Listát kérek, és küldök. Szauter István, Budapest, DC Ráday u. 40. I/7. 1092. Tel.: 1371-061

Eladó 1 db. 2 hónapos alig használt AMIGA 500-as német nyelvű szakkönyvekkel. Erdőküldő: lehet. Szabó Barnabás, Szekesfehervár, Széchenyi u. 41. VI/23. 8000

Contact with BOIIA KOPASZ / ROYALTY, Budapest, Ft.: 44. 1680 (Coders, Ghmen, Musicman kerestek!)

Programok cseréje AMIGA 500-on. Válaszborítékot listát küldök. Keresem a Preferences Manual (Hardware Manual) c. könyvet magyarul. Természetesen pénz megért cserébe! Tóth László, Kecskemét, Enekes u. 28. 6000

Plusi és társai

Szeretlek az Adventure játékokat, és Plus/4-ed van, akkor írj nekem! Ingven cserélem: Bosszú, Időregész, Gremis, Végzet Kistálya stb. Válaszboríték, és választoríték! Németh Gábor, Vécsey, Arany J. u. 35. 2220

Keresek Plus/4-re RPG-4 és BT.III-on kívül és Plus/4-es contact-okat! Válasz István, Gód. Felső, Felsőszőlő utca 22B. 2132

Keresem a TARZAN utolsó domo-ját! Továbbá keresem olyan ember jelentővését, akinek megvan a jelenlegi legjobb Plus/4-es csapat, a Ter-ista összes programja. Simonyi Roland, Jászárokszállás, Tüzép sor 8/A. 5/12. 4880

Plus/4-re keresem lemezen: Borrowed Times, Tass Times, Új Vadnyugati 1,2, Bard's Tale 1-3, Bosszú, Időregész, Defender of the Crown, Dark Side, Twin Kingdom W.2., Test Drive, Cserebá: The Jet, Flight Simulator, ELITE, Driller, Total Eclipse Pénzért másolokkal nem tárgyalok! Kazma Gábor, Mánthorok, Ady E.u.19. 5726

Plus/4-re keresek bármilyen típusú rajzoló programot. Főleg azok irántak, akiknek sok van. Együttel cserélek is. Lista előny. Szabó Sándor, Mezőberény, Szent István u. 4/B 5650

Extra ajánlat! Eladó egy C16 (69676 bytes), magnó, könyvek, programok, + 1 joystick hából. Ja, a gép 2 évves és keveset használt. Ár: 11.000,- Ft. Sürgős! Siller Mátya, Budapest, Tarló u.25. 1104 Tel. 127-04-34

Eladó egy C16 (64 kbyte) + magnó + joystick + kb. 300 db program + felhasználói könyvek. Ár: 15.000,- Ft. Nagy Sándor, Budapest, XX. Püfistény 16. F/2. 1214

HEY-110 Kamera! Megfelelő a TERRORISTS gondozásában a Dark Side, Total Eclipse 2, a Gordian Tomb, Tron Three, Időregész, Zombi, Alvág Ura stb. Ezeket és a Terror News részlet korcsai: TARZAN/TIT, Terror News Szerkesztőség

Eladó egy Plus/4 9.500,- Ft-ért. A vevőnek 2.500,- Ft-ért egy új magnót is szerez, ha igényli Gépmez könyveket, és hozzátárol mintegy 250 programot is adok. Érdeklődni lehet: 1-731-642. Szabó Árpád, Budapest, XIII. Parkány u. 48 VIII/47 1138

Keresek főleg stratégiát, de jóhat RPG, szimulátor, arcade, adventure, repülőgép szimulátor, és kalandorok kíméljenek! Cseré: Spy Vs Spy 3, Elita (PIGMY) I, II, Head Over Heels... Keresek, Robin of Sherwood leírást. Listát kérek-küldök. Keresem a CoV 1-et dupla áron is! Bakht István, Mezőkövesd, Mátya krt.177. 3400

Legújabb Plus/4-es programok cseréje lemezen és kazettán. Keresek grafikus konverter programot. Tóth Ákos, Békéscsaba, Andrássy út 15-17, IV/20. 5600

Sürgősen eladó kívüli állapotban lévő C Plus/4 + magnó + 1 db. C-ek Shot joystick + kb. 500 program + könyvek (játékleírásokkal, POKE-ekkel). Ár mag: tényleg szerint. Rákóczi Róbert, Debrecen, Izsó ut. 11 B/II/5. 4028

Commodora Plus/4 magnóval eladó Tel. 277-0975 Bp. (Bergoveczné)

Plus/4-es gépet magnóval eladnám, vagy C64-es floppy-ra cserélném. Alpár Péter, Vác, Széchenyi u.3-7. 2600

Kiseseim kazettára, Plus/4-re a D.O.C., Barbarian 1-2, Minicom 1-2, Ilobbal és a Wizard of Wor c. programokat. Pénzért al Over Kill Soft, Masztornyó, Ladi J u.31. 8716

Eladó C Plus/4-es számítógép, magnó, joystick, 12 kazetta programokkal, sok szakkönyv, Az meggyezés szerint. Ugyanitt C64-es programcsere lemezen Végő György, Budapest, III. Lajos u.144. 1036

Plus/4-ra színvonalas prog-okat cserélek. Softok kíméljenek! Bóó Balázs, Kismaros, Szokolay Á. 92. 2623

2000 Plus/4-es program közül válogott cserétírással keresek! A megjelölt '91-es programok nagy része megvan. Várom TARZAN/TGL jelentkezőket! Beragi Zoltán (REDDI), Mezőberény, Nagymester u. 10/A. 5650

Keresek Plus/4-hez használt, de jó állapotban lévő 1551-es lemezmeghajtót olcsón, amit lüggőn lemezekkel, vagy tárlással magnó + 13 kazettára cserélném. Áránlatokat kérek Bakht István, Mezőkövesd, Mátya krt.177. 3400

Plus/4-es programcsere kazettán és lemezen. Friss anyagok nagy választékban! Minden levélre válaszolok! 3 vagy 4 bnos digitális hardwara és különféle zmeszerkező programok érdekelnek. SZAKI, Budapest, P: 88. 1683

Plus/4-es programokat cserélek kazettán. Listát kérek és küldök. A választékból: Revs, Atomix, Terra-X, Dinamix, Hexenkücha, Spy Vs Spy 3 stb. Cséppányi László, Pátnok, Vásmélti út 8 3530

Plus/4 programcsere lemezen. Pénzforgalom kizárva! Cserélek 230 pg. Köztük: Bard's Tale III, Tass Times, Revs, Elite (PIGMY), Head Over Heels. Keresek "FOX"-okat, szimulátorokat. Szabó Balázs, Karkocszörcsök, Kossuth u.50 8491

IBM PC

Nr Guya! IBM prog-ka keresek cserére. Listát kérésre küldök. Vírussok kíméljenek! Berényi Tamás, Mosonmagyaróvár, Schönhanz u.5/B 9200

IBM PC-re keresek vírusokat! Akinek van, küldje el a számomra, 5.25"-os lemezen, amit a vírus átvétele után visszaküldök. Jelez Páter, Monoridő, Hárda u.37 2213

Sürgősen eladó egy TOSHIBA T3100-as IBM AT kompatibilis LAPTOP (640K RAM, CGA monitor, 3.5" drive (720K), 10 MB winchester) árnyár: 110.000,- Ft. Pálkás László, Monoridő, Nefelidés u.45. 2213

IBM PC-re programokat cserélek TETRIS-eket keresek! Cserélek Prince of Persia-t és más jó programot tudok adni. Simon Géza, Zalaegerszeg, Boosai u. 82/A. Postálása: 46. 8900

Programcsere IBM PC/AT-n. prog-jaim: pl. Larry, Elita, Prince of Persia, Sim City, Grand Prix Circuit, Indianapolis 500, A 10 Tank Killer stb. Keresem: Scott On Line prog-okat, M-1 Tank Platoon, Monkey Island, F-19 Stealth Fighter, Wolfpack, TD II, D.O.C. prog-ka, és egyéb szimulátorokat. Irt! Rozgonyi Ádám, Tiszaujárás, Szent Ist. 23. 6/3 3580 Tel.: (08-49) 14-714

IBM PC/XT-re játé- és felhasználói programokat keresek! Pallós László, Kaposvár, Hegyi u.3/B 7400

IBM XT-n szuper programok cseréje. Pl. Prince of Persia, Defender O.T.C. Gőnczö Viktor, Kecskemét, Erdő u.5 8000

Programcsere AT-n! Játé- és felhasználói programok. Sierrák kíméljenek! Lahoczky Péter, Bék, Hősök lere 12 2653

IBM AT-ra cserélek felhasználói és játé-programokat. Listát kérek és küldök. Papp László, Értény, Petőfi u.177 7093

Egyéb

Keresünk az NBS'n LOD coop tagjai közé géniusz zenészeket. Irt! Talon/NBS and LOD, Budapest, XVIII. Szénelő u.17 1182

Hi Crackers! CRACKEREK jelentkezését és munkát várom! Hozzunk össze egy jó kis csapatot! Minden levélre válaszolok. Várom leveleket! Byt! Tanos Kriszán, Irom ISCH CREW, Budapest, XX. Kossuth Lu.36 V/50 1204

Cov 1 és Cov 2 számítógépet dupla áron! Kovács Balázs, Ajka, Tanácsköztársaság u. 22. V/4. 8400

ZX Spectrum 128/48K és IBM programcsere nagy választékban. Listát vérek és küldök. M. Zalavári Mihály, Győr, Ipar út 100 II/7. 8027

ENTERPRISE 128 magnóval, kazetákkal eladó, vagy Plus/4-re cserélhető (magnóval). Árnyár: 13.000,- Ft. Blahut Péter, Békéscsaba, Andrássy út 18/B 5600

ATARI 1040 ST programok keresek vételre és cserére is! MIKE at HARD BOYS, Hajós, Munkácsy utca 17. 6344 Tel.: 439.

SPECCY-DOS felhasználók levetl. varom, lapaszalát és programcsere céljából Horváth Vilmos, Ikervár, Kossuth 3. 9756

ENTERPRISE + floppy eladó. Racsó Zoltán, Nyiregyháza, Kassai u.1. 4400

ENTERPRISE programokat cserélnék kazettán! Ha kell program, akkor leveszem, emlí akusz ingyen! Ha nincs cseréprogramom, akkor is! Bóó Balázs, Győr, Külső-Veszprémi út 40. 9028

Nyomtatott áramkörök lap levezető programokat keresek C64-re, Plus/4-re, vagy IBM PC-re. A programokat cserébe lemezen C64 játékokkal tudok adni, vagy pénztér megvételénél. Fajás Gábor, Karcag, Hajnal ut.13. 5300

Japán gyártmányú videomagnóval (csak lejátszó, jó állapotban lévő). C64 hoz, vagy C128-hoz kapcsolható printrre cserélném. Kovács Balázs, Pápa, Lennu tp. 18 ép. I/2. 8500

Keresek elsősorban Amigas és egyéni hívójeles rádiómagnókat, akik packet-káddal is foglalkoznak. Üzenet a HG3FAV BBS-ben is használhat! Cím: HA3WV, Kovács László, Pápa, Kucsafat u.17. II/12. 7030

ZX Spectrum (48K) eladó speciális tartozékokkal + játékokkal, vagy Amigára cserélhető elárhogyzéssel. Cím: Sirak János, Békéscsaba, Aulich u.3 5600

Keresem a VC 1541-es lemezzegység prog. ramozása című könyvet. Kérem, akinek már nincsen rá időbet szüksege, az irjon nekem! Csuti István, Egervár, Szabadság utca 4. 8913

ENTERPRISE 128 + magyar nyelvű szakkönyv + játékok + magnó eladó, vagy C-128-ra cserélhető. Kősa Lászlóné, Örd, Vasvári út 67. 3/1. 3600

Új program-csere KLUB alakult! Belpés egyszeri 500,- Ft. A választékból. LNJ, Tuncan 2 stb. Török le a pénzért másolokat! New Pirates, Póll Csaba, Kiskurdiás, Ásotélep 7. 6400

Keresem a The Last Ninja 1-1 leírását C64-es gépre. Cím: Németh Péter, Budapest, IX. Ráday u.34. 1082

Arón alul eladó 1 db VIDEOTON dupla-deck, 1 db Videoton Receiver, 2 db Videoton hangfal, és 1 db DL 101 típusú lejátszó. C64 programokat is cserélek! Érdeklődni lehet: Székely Balázs, Sopron, Kőrösi Cs.S u.9 9400. Tel.: (06-99) 28-024

SAM Coupé és ZX Spectrum programcsere lemezen (3.5") és kazettán. Szabó Krisztián, Sikkos, Ságvár Iár 33. 7800 Tel.: (06-73) 21-641

18 sobusaéges helyi kerékpár elcserélnék C64-re vagy magnóval, vagy 1541/II floppy-val ráfizetéssel. A kerékpárhoz fél éves garancia van! Nádasy Hiba, Dunafürdő, II.útd. 43 6/4. 2400

Eladó 1001/I 5. 2 db hardverhibás Quickshot II. Ugyanitt AT programcsere, listát kérek! Lahoczky Péter, Bék, Hősök lere 12 2653

Eladó ENTERPRISE 128K + magnó + prog-ok. Ár: 14.000,- Ft. Cseréle édeket! (C64/II. + magnó + 8 kazetta, vagy C64I. + magnó + 8 kazetta + 1 joy). Farkas Zoltán, Jászberény, Kínizsi u.30. 5100

C64-re légi és új arkorprogramok, kazettára, reklám áron. Bélyegél kérek. Bántai Vilmos, Pécs, Egrl Gyula u.10 7632

A legújabb és legolcsóbb programok eladók C64-rel. Kazettán: Supremacy, Last Ninja 3, Graphic Adventure Creator, Piatos, Galactic Lamezon; Elvira, North & South (Infogrames) Ugyanitt eladó eredetl 1541/II-es lemezzegység 13.000,- Ft-ért. Halmi Botond, Sopron, Széchenyi tór. 15. 9400

Olcsó, és új C64 játékokprogramokat, valamint árendeményes egységcsomagokat adok el kazettán Horváth Lajos, Pápa, Vajda Péter tp. 45. II/10. 8500 Tel.: (06-89) 24-239

Commodora C128/64 gépre felhasználói, demo és játékokprogramok cseréje, eladása. Programjaim száma: 8200 db. Ebből lehet választani lemezen és kazettán. Cím: Járóka László, Budapest, XIV. Adria sétány 6. L.1/2. 1148

C64 + magnó + 9 kazetta + 2 joy + 1 certridge + 3 szakkönyv eladó: 19.000,- Ft-ért! Cím: Hupka Csaba Richárd, Százhalombatta, Irinyi János út 9. II/5 2440

Eladó C64 + 1541/II floppy + magnó + certridge + 2 joy + könyvek + 130 lemezes és 470 kazettas program 40.000,- Ft-ért. Cím: Kiss Zoltán, Pécs, Kósó u.23 7634

Akció! AMIGA 500-hoz (V 1.2 - 1.3)-hoz 0.5 Mbyte-os bővítő oia nélkül postál utánvételrel 3.590,- Ft + 25 % ÁFA eladó Fekete Karoly, Buják, Lakótelep F/4 3047

C116/64 kbyte-os/ magnóval, 2 joystickkal, programokkal, könyvekkel eladó 7.999,- Ft-ért, PHILIPS zold monitor 5.999,- Ft-ért. Együtt csak 11.999,- Ft. IBM PC programcsere! Kulcsár Gábor, Budapest, XIII. Hajdú u.15. 1139

Plus/4-re elkészítetek a következő programok: Dark Side, Total Eclipse 2, Superhit Copy 1551 (100,- Ft adathordozón), Bard's Tale I-II (200,- Ft lemezzel) Cím: Csordás Zoltán, Balassagyarmat, Betcsényi u.3. 2660

C64, C128 CP/M programok eladók 60 Ft/lemez + postaköltség áron, lemezzel együtt. Megfelelő cserélepel esetén cserélek is. Válaszbortólórt listát küldök. Képécsi Lajosné, Budapest, III. Vízmolnár u.2 X/95 1031

Úgy utálom a szeptemberi! (Igaz, hogy még csak augusztus van (azt is utálom, nem vagyok válogatós), de a szeptember már előre utálom!) Az embet vidáman, kipihenten megtér Balatonról, levakarja magáról az angolnákat és benyírt a kis szobájába. Aztán ráomlik a polc... Most itt állék tőtdig levélben és kezemet az ág felé emelve kérdem: "Most ezt miért kellett?!" A bosszúmtól perze senki sem menekülhet, különös tekintettel a CoV 15 borítóján szereplő rejtvény áldozatára (ez volt a loggyakatibb téma nyáron). Amikor megkeztuk azt a borítót, én is feletem azt a köttől kérdést, hogy "Figyeli, Jóska, a kör nom csak 100°-ból áll?" — meglepetésemre azt válaszolta, hogy 360°-ból. Na perze gyotsan kivégtam magam a kínos helyzetből és tovább érdeklődtem: "Akkor miért csak 320 lett? Levontad az ÁFA-t?" Mire ő vigyorogva azt felelte: "Nem. Azért lett 320, hogy legyen miről levelezned..." — szóval vele is meg vagyok áldva... Nem baj, úgy vattam, hogy minden levélítő megfejtette a rejtvényt és mindenkinek kisorseltam egy CoV Évkönyv előfizetést csekket...

Egy Évkönyv megrendelő...

Hello CoVboy!

A múltkori CoV-ot olvasva meggyőződtem róla, hogy a CoV Évkönyv nélkül nem lehet teljes az életem! Ezért azt hiszem rendelek is egyet. Küldjél már nekem egy olyan előfizetési csekket, idé, csekket, vagy valami színes postautalványt, mert CoV Évkönyv nélkül itt döglok meg, és akkor a lelke a halálonom szárad. (Nahát, az én lelke nekem még úgyis mind-egy!... — CoVboy) A csekk lehetőleg legyen: 1. kitöltve, 2. megcímezve, 3. kilizetve — ennyi azt hiszem elég is, sőt, nem baj, ha csak a hivonylatot küldöd el, hogy kifizeltem, meri nem szetelném, ha átvérnél. Nem bánom azt sem, ha az Évkönyvet a kilizetett csekkel együtt küldöd, de lehetőleg ajánbha, nehogy elveszen. Ha esetleg ez az egész eljárás bonyolult lenne, akkor küldd csak az Évkönyvet, a csekkről lemondok, de ebben az esetben két nappal előtte dísztaáviratban értesíts az érkezésétől (jobb, ha az ember lelkesülően várja az ívet).

Valami olyasmit hallottam, hogy a Balatonon nyaraltál. Aha, most má értem, miért volt az a lömeges angolnapuszulás. Te is? Na jó, még írhatnék, de inkább belejezem, a csekket ne felejsd el, és viszlát!

BONUS QUESTION: Mikor alakul át a CoV hivatalosan is lehenészeti szaklappá? Én úgy is megvenném, meri van egy kutyám.

A 'Szarvas és egyék marhák évkönyve' c. kiadványt az otthoni elmemre kérem!

KLEIN ANDRÁS, Veszprém

CoVboy: Tiszte! Levélről Remélem, válaszom még az átlók sorában találja (ha sikástam volna, akkor aletok toregetni a lelkemet ez Ön elmúltára). Ez a csekkes mizéria, amh volt kedves felvetni, ugyan egy igen eredeti kivitelezése az Évkönyv megrendelésének — mégis én úgy érzem, hogy valahogy olyan távolinak, a földi valóságtól elrugaszkodottnak tűnik ez a dolog... De mivel az Irgalmas Nővérek apácatendét (ólem nevezték el, természetesen teljesíttem a kérését. Sajnos a hatákonysági mutatóm újabban 67%-ra esett vissza és emlati a csekket csak ktdóten! és megcímezni tudtam. (1/3% bonus adtam megamnek, meri al is küldtem.)

Mivel a munka oroszlánrészét ezzel magamra vállaltam, valószínűleg Önnek máé igazán nem okoz különösebb gondot ez az apróság, hogy azt a 249,— Ft-ot befizesse...

Az angolna-vád ellen tiltakozom. Az aztén már tényleg nem én voltam! Soha nem írtam levelet az angolnáknak... Igaz, hogy voltam Balatonon és egy alkalommal komolyan fontolóra vettem, hogy ha már egyszer itt vagyok, akkor például mogmértőzhainák — de mivel nagyon nehéz volt felállni onnan, ahol üldögéltem (éppen egy újabb "feladat" érkezett), ezt a gondolatot gyorsan elhessogottam magamtól és a ső... a feladatra koncentáltam. Azt ugyan tudom, hogy 'mhtől döglik a légy', de arról fogalmam nincs, hogy mhtől döglik az angeína...

Jé!

Hi CoVboy(M)!

Gyakorló anya révén elég furcsának ídnhel, hogy a lapjuknak/lapotoknak lrok. De szerintem "lók haláli", legalább is a liam szerint (ő mondánom sem kell, hogy állandó olvasó-juk/tok). Én megmondóm őszintén nem tudok számológépezni, tehát csak csodálni tudom azokat, akik ezt egyáltalán (és nem akármilyen szinten!) művelik. Bevallhatom, hogy csak a CoVboy postát szoktam olvasni, de az egyszerűen fantasztikus (még a lérjem is szeretl!). Most zárom soraimat, és hogy a fiam szavajárásával éljek: "Na, csd!"

Üi: A fiamnak be ne áruljátok, hogy lopom a lapját! (Jó. Akkor a konspiráció végett nem írom ide a nevet — Stirlitz)

CoVboy: Örömmel haltem, hogy 'oktatási segédanyag' után már családi lap is letünk. Azt azonban nagyon nem szeretném, ha a 'CoV-lapás' miatt megbomlana a család béke. Ezért áthidaló megoldásként küldtem két éves CoV-előfizetést és három Évkönyv-csekket. (Ez az új design: családi csekkel Csekk-mert...)



Amiga'a Quest (Saarch for Anubla)

Dear Mr CoVboy!

Most (több igen tisztelt levélróhoz hasonlóan) nem fogok nyavalyogni/édelegni az újságolton, se dílesérni/pocskondiázni a konkurrenciát. Ellenben elküldök egyjátékletést.

(Ja, mielőtt belekezdenék, a hirdetésemet, amit már elküldtem, majd valamikor... Thanks. De ezt most hagyjuk és térjünk vissza a játékhoz...)

Nos, ezt a megagame-et a híres Sierra on Line magyarországi leányvállalata készítette (stílusan: 'loribágy on Line'). A nagy magyar érdeklődésre való tekintettel a közkezdelt Leisure Suit Larry egy magyarországi kalandját számológépesítették meg. (A közérthetőség kedvéért most hősünk mondjuk: Leisure Suit Gyula). A játék címe — hogy egy másik híres sorozatot is belevonjunk —: "AMIGA'S QUEST". Mindjárt meglátjuk, miért... Tehát vájunk bele:

Hősünk boldogan élt otthonkájában, amit a közhangulat alapján akár Nontoday-szigetének is nevezhetnénk. Egy híját ősmerte még a boldogságnak: a jó öreg C64-es helyett szeretett volna egy igazit. Egy nagyot. Egy 512 Kbyte-osat. Egyszóval: egy Amigát.

A játék kezdetén hősünk szobájában ül és HALÁLOSAN unatkozik. Rádásul még melege is van. Nem messze tőle található C64-es, amit megpróbálhatunk bekapcsolni, de hősünk erre közli hogy már ezt is HALÁLOSAN unja. Az igazra vágyik. Az IGAZIRA. Először is nézzünk körül hősünk szobájában. Elég nagy a rendetlenség, az egyik sarokban egy halom C64 disket látunk, a másikban a berletét. A disket hagyjuk (hősünk már közölte, hogy unja), inkább vegyük fel a berletét. (1/53) Menjünk ki az ajtón, le a közelben lévő buszmegállóba. Nézzük meg a menetrendet (LOOK AT MENETREND), majd nézzük meg az óránkat (LOOK AT ÓRA). Aha, szóval fél óra múlva jön busz! Aha. Várjuk ki a háromnegyed órát, majd szállunk fel a buszra (GO TO BUS) (2/53) Szállunk le a végállomáson. Itt többféle üzletet láthatunk, amit lakóhelye közelében nem találunk (újságos, Közért sth). Hősünk Káposztásmegyer 2-n lakik. A Közértet hagyjuk, vegyük célba az újságost. Az újságostól vegyünk három, azaz 3 újságot. (5/53). Hősünk most igazságos hangulatában van, bár az újságos kicsit furcsán nézett hősünkre. A három újság neve: CoV, 576 Kbyte, Computer Mánia. Lapozunk most bele a Computer Mánia című újságba. Egyszer csak hősünk szemé megakad egy jó nagy hirdetésen: "Anubis". (felelte egy nagyon jól sikerült ló (?) képe lá-



hátó.) "Amiga tartozékok kínálata." Illem, hát ez very interesting, hiszen az egyik helyen ezt láthatjuk: Amiga 500 — \$3.900 ft. Ez ugyan egy kicsit drága, de mivel hősünket nagyon érdekli ez a hely, elhatározza, hogy elnéz ide. Rádásul még (1) a cím is oda van írva: "Ferenciek tere 4-8 II. em." Hát ez nagyon jól! Hiszen azt nagyon jól tudja hősünk, hol található a Ferenciek tere. (Még akkor is, ha a tér névváltozáson ment keresztül — hősünk ugyanis hisz a demokráciában, bizakodik és reménylél tel.) (Hát az **rappant érdekas: éljen saké lag-demokratikusabb vívmányunk, a névváltoztatás!** — CoVboy) A gyengebbek kedvéért azért az újsághoz találhatók a tér régi neve is. Minden kiadónál. A hirdetői még erre is gondoltak. (Egyébként arról elfelejtettem beszélni, hogy két csíkot láthatunk a képernyő szélén: az egyik a folyadék-szint, a másik a hőmérséklet. Az előbbi mutatja azt, hogy hősünk mennyire szomjas, a másik a hőmérsékletet, ami most éppen 38°C.) Mondanom sem kell hogy ez az utóbbi az, ami nem változik. Tehát szálljunk fel a villamosra, majd szálljunk át a metróra (6/53, 7/53) Már itt is vagyunk a Ferenciek terén! Na, most kezdődhet a Quest! Ugyanis az általunk ismert Ferenciek terén, nemhogy Anubis, de 4-8 szám sem található. Tehát hősünk először is kétszer körbelunja kissé (még csak kissé) dühösen a Ferenciek terét. Jégbüfé, Párisi udvar, Cipőbolt, Ékszerbolt — Anubis semmi. (A folyadékszint közben véstesen csökken.) Hősünk egy-két "Oh you son of a..." felkiáltás után gondolt egyet és benéz a Párisi udvarba. Némi bohongás után találhatunk egy Grundig szakszövetet, ahol kérdezhettünk az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS) Bár az eladó közli, hogy a búdós életben nem hallott róla, azért kapunk érte egy pontot (8/53) Aha! Tehát basználó jellegű üzletben kérdezzünk! Menjünk el a környéken lévő Keravilla és kérdezzünk újra az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS) Ismét kapunk pontot (9/53), bár az eladó (ismét) egy szót nem tud róla. Most már azonban azt is hozzáfesszi, hogy már más kutató hősök is jártak erre... Azonkívül még azt is elárulja, hogy kérdezzünk a környéken lévő Oloirterben. OK boy, indulás! Bár nem árti benézni a környéken lévő Jégbüfébe egy köllára, hogy a folyadékszint növekedjen. Tehát nézzünk át az Oloirterbe és kérdezzünk az Anubisról (ASK ABOUT ANUBIS). (10/53) A kicsit furcsa szfnáryalatot öltő és visorgó eladó szintén beszél a már erre járó kutató hősokról és köllh,

hogy szintén nem tud semmit arról a "... Anubisról. Hősünk szíve azonban tele van bátursággal (más szerve meg mással...) és folytatja a kutatást. Jónéhányszor körbejárja a környéket, és időközben észreveszi az utca nevét: Károlyi Mihály út 3-7. Aha, Hősünk kicsit furcsának találja, hogy Ferenciek tere 3-at már a földalaton is láthat, de hősünk a kicsire nem ad... Ezeket az épületeket (helyeket) látjuk: egy templom, egy vallásos tárgyú könyveket, képregényeket, cseccse-berséket árusító bolt, egy udvar (Ferenciek udvara — szintén vallásos helynek látszik), egy vendéglő, egy könyvtár, egy amikvárium, az Oloirter, egy Kuzéri síh. Anubis azonban egy darab sem... Hősünk feje ekkor már kezd hasonlítani az Ofotériés eladójához, de most elkezd gondolkodni. Ritkán szokott, de ez most kivételre helyet. Nézzük csak: melyik a legkevésbé valószínűleg hely? Végül hosszas gondolkodás után hősünk az udvari választja. Hiszen itt több üzlet is van! Kicsit furcsa ugyan a vallásos közelség, de hát már mondtuk, hogy hősünk a kicsire nem ad. Benéz az udvarba. Mondanunk sem kell hogy Anubis egy szál sem. A legjobb játékos ekkor nyúl a reset gomb felé... Hősünk azonban meglepetéssel az udvarból hirtelen megérzéssel hátrahúzó és ezt a papírost látja: "Anubis: hardware + software stb. II. em." (11/53) **MÉGVAN!** Kicsit furcsa ugyan a hely, de hát... (ezt már ismerjük!) Menjünk le a másodikra és némi keresgélés után is csak egy koszos ajtót, és rajta egy papírosi látnok: "Anubis: Örömmel közöljük látogatóinkkal, hogy most megnyitott üzletünk címe: **ORS VEZÉR TÉR (KEREPESI ÚT 63B) (!!!!!!)** Még ezt látjuk zárójelben: "SZU" — ez valószínű ugyan emlékeztet minket, de nem értjük mi köze hűz... Most hősünk egyébként **TELJESEN** kiborul. Olyan tajta kárumkodásokat használ, amiket még edzetiebb idegzetideknek sem lordítottak le. A papír tartalma egyébként talán így fordítható le: "Gratulálok kedves játékos hogy idáig eljutottál. Bonus 50 pontot! Nem való semmi. Csak épp itt nincs semmi, úgyhogy ha valamiféle Amigásdit akarsz látni, akkor mehetsz az Ors vezér tere (SZU(?))." (Nem lehet, hogy ez valami password, amit a második rész fog kárni? — CoVboy) (Mindenesetre (51/53) Aki 53-at akar az menjen le az Orsre és kérdezz meg, hogy mi a lene az a "Szavjetunió bemutatja" a bolt tetején. A játék végén mindenesetre a szokásos "CONGRATULATIONS... bla-bla-bla... The end" ízatán még ezt is láthatjuk:

"Ismét győztem az értelem." Milyen igaz. Very good, CoVboy! Idáig tartott a játék, remélem tetszett. Hello és üdvözlő: Leisure suit Greg Herpai! CoVboy: Amikor az első lavalet kaptam ezzel az Anubis-dologgal kapcsolatban, tanácsotalanul vonogattam a vállam, mondván: "Mi közöm nekem ehhez?"; az ötödiknél összevontam szemöldökömet és vedul fargattam a azamaimot; a tizadiknál jelzős aszerkezeteket kezdtem alkotni az Anubis nevével; ez a tizenhetedik levél (azamoltam!), tehát mielőtt végérvényesen alhatalmasodna, tárgyalunk róla. Először azt hittem, hogy ez valami téhán lehet, ha engem plázkálnok vele — szán megörödtettem kicainy agyam és eszembe jutott, hogy amikor I. Szem-Ámon-CoVboy néven Alaó és Felső-Egyiptam fáraója voltam, ott már hallattam hasonló nevű fickóról. Ha jól emlékezem, volt egy különös ismeretlejele: apré azületeál rendellenességgé sakkétféle vlselt e nyekán (tehát a "lőfe") az akekfej, bár nem tudam, hogy miáért pont ezt a kedvea áldányt kellett omblámának választani?!). A sakkétféle vlszont abszolut nem zavart egy Oziriz nevű figurát abban, hogy innakfőkönyvelő atátuszban alkalmazza ezt a náhal Anubist, aki akkor még nem áruht sem hardware-t, sem software-t (ezt a azokáet később vehette fel). A kérdés ugyebár az volt, hogy hol van az Anubis? Mire Ozirizazg eljutottam, sikerüht magodanóm a rajtélyt is. Oziriz ugyebár az Alvilág ura volt, ebből következik, hogy az Anubis hal lehet — az la az Alvilágban van! (Hát hlába: a Logika...!) Azt még nem fejtettem meg, hogy az Alvilág azanes-e az Ors vazér térral: ugyan éjtél felé már elég sűrű arcak mazognak arra, de a metron még aohasem hallottam, hogy így kontrálták volna be a végállomást. Bár mondjuk — ha már úgyia azó volt a demokrátiua vívmányokról — tavaly a TV-ben valaki megjegyezte, hogy a Bórl Balogh Ádám utcákat la át kellene nevezni, mert "az la egy kommunista volt" — ha már egy kuruc brigadéros la párttag volt, akkor végülia Ors vezértől la kthetik, hogy pártvonaleen lett vezér és mint ilyen, azonnal átkeresztelendő Alvilágra! Egyébként, he Amigát akarez venni, ekkor miért nem méáz be a Novotrade 2C-be? Nem rejthőtek el a világ azeme elől: a — még egyelőre — Balzac utcában vannak (ha csak nem azúrt azamat velaklnek az utca nevében szoreplő "Bal" szó) és Amigát la árulnak. Könnyen odatalálaz: a metróról az ÉLMUNKÁS téren kell leazállnod, hehehehe...

"Savanyú, fanyar CoV 17"

Undear CoVboy! Aliban a hatalmas megláztelreítésben volt részem, hogy megjelent a CoV júniusi száma!!! Nagy szó!!! Július 27-én lunk (legköltbbis nálunk). Egész friss, egész új... Jókedvűen "harapiam" bele, mint eddig. Azonban az ezidáig lőx érzett mennyei iz helyett csak valami savanyút, fanyart érzetem. A késés még nem is idegesített — egészen megszoktam a mindennapi záródoklást az újságoshoz —, de a tartalom annál inkább. A munkátok egy nagy 0. (Óh, hát igazán nam kellett volna... — CoVboy) Last Ninja III: C64-ben, 576-ban már volt. Railroad Tycoon: Tőzse Xenomorph: Ez is volt mindkettőben, a térképetek meg nem is csináltaok. Knights of Legend, Tőkös Mákos, Plus4-sarok: ezeket nem is lrták. News: Oké, ezt nekik kellett összeszedni. Del: A legnagyobb részéről már más helyen volt lef-rás is. (Gem'X, Search for King...) Intro: másfél nap alatt meg lehet ltni.



Hírdetések: Nehéz belelenni "kategorizálni". Ennyit a tartalomról. Nem valami üdítő, Mindegy ebből az egy számból nem vonok le semmitféle következtetést. Az Évkönyvet megrendeltem, a CoV-ot meg ezután is meg fogom venni, mert eddig roppant jó helyezést foglalt el nálam és ettől ez még nem változott. A tartalomba vetett ítéletet visszahívtam levelezés, ezért most erre térek rá.

Szerintem az utóbbi idők levelezései közül az volt a legjobb. Nem voltak benne mindenféle barom versek, kabarék, szülpadi művek. Így elmegy belőlük egy számban, de amikor a léi csak ebből áll, az ember már kapja az asztalt. Tudom, a levelezést nem kifejezetten nekem készítették, de az volt a véleményem.

CoVboy! Boos a megszólításért, de ezt érdemled. Már 3 levelemre nem válaszoltál! Oké, lehet, hogy vannak akik jobb leveleket írnak, de Vb-t nem küldenek és inkább az én válaszborítékomat használod fel azért, hogy ők kapjanak választ.

A Vb-t azért nem emlegettem meg, hogy ne kelljen átlátni, ha megint másvalakinek akarok válaszolni benne. Helló: Tóth Gábor Úr! Azt te sem hiszed, hogy 3 levelemet elnyelte a posta. (Nem, ennek valóban kicsi az esélye. Ellenben azt már megfigyeltem, hogy a levelek más levelek alá kerülnek, amelyek láthatatlanok, mert már szintén más levelek alatt vannak. Talán ez lehet az oka... — CoVboy)

Úr! Ekhívve olvastam, hogy a CoV Évkönyv az augusztusi megjelenésről átcsozított szeptemberre. Látni, ti már nem változtok. (Na várjál, nem kell azért olyan vidémnek lannál! Most még ugyan nincs szeptember, de nincs Évkönyv se — honnan vagy te olyan biztos, hogy szeptemberben lesz Évkönyv? — CoVboy)

Úr! Sokadik: Úgy látszik, a ninjás (Boos) cimlapokkal nincs szerencsétek, mert az szerintem megint ritka ronda lett (mármost a ninja, az utolsó. A vonat az jó lett.)

CoVboy: Neandear barátom! A leveledet azért tettem ide, mert már unalmas lenne a CoVboy Posta anélkül, hogy valaki jól letolna bennünket. Lehet, hogy nem válaszoltam három leveledre, de az csak azért lehetett, mert abban sem volt mire. A fentiekkel elolvassva sem tudnék semmire válaszolni, mert elmondod a véleményedet a CoV 17-ről, ami olyan, amilyen — aztán kész. Most mire kellene válaszolnom? Kezdem el bizonygatni, hogy a CoV 17 akkor is jó volt, a ninja a legszebb az elején és így tovább?! Minek?! De ha már "tenulésztál" bennünket, akkor azért végigugráthatunk a listádon még egyszer. Kezd-

hejtők rögtön azzal is, hogy nem tudtuk, hogy ez 576 és a CM körül forog a világ (ha tényleg így van, akkor az biztos nem a Commodore Világ...). Tényleg hibba volt, hogy nem kértünk engedélyt tőlük bármelyik leírásra (vígasztaló, hogy ők sem) és nem tudtuk előre, hogy mi lesz a következő számukban (vígasztaló, hogy az 576-ban és a CM-ben is volt már olyan leírás, ami már megjelent a CoV-ban). Azonkívül, ha már megcsináltál valamit és leadtad a nyomdába, akkor elég nehéz lenne valami mást betenni ahelyett, amit az időközben megjelent CM-ban vagy 576-ban megjelent, nemde?! LAST NINJA III: nem csoda, hogy egyik újság sem hagyta ki (ha belenézél a CoV 16-ba, a hírekből kiűtheted volna, hogy ott beigértük a leírását). RAILROAD TYCOON: ezt kár volt krlizálnod. Az meglehet, hogy a többiek LN3-leírása jobb volt, de ha ismernéd a játékot, akkor belátnád, hogy RT-ban mi voltunk a basteek. XENDMDRPH: tényleg volt az 576-ban ismertető róla, a CM-leírás pedig jobb volt és a térképek is sokkal szebbek voltak. Viszont ha valaki szenvedett vele órát, hogy megrajzolta és aztán elküldte nekünk, nem tudom, miért kellett volna kidobnom a kukába (azonkívül ötrejzoltuk a térképeket. Próbáld meg te is megrajzolni — szórakoztat...). A KDTL-re az előbbiek ugyanúgy vonatkoznak, a TökösMákos és a Plus4 sarok pedig mindig is ilyen volt, szóval nem értem, mi a bajod velük. NEWS: no comment, akkor éppen ez volt a news. Intro: maétól nap? I! Hihh, az marad mindig legutóljára, mert az egy fél óra alatt megvan. Hirdetések: ez a legjobb vicc az egészben! Kategorizálni még nem le olyan szörnyű, de ugyan próbáld már meg begépeini egyszer egy szövegszerkesztőbe. Nem kell hesabokra törölnöd, nem kell klemeléseket csinálnod a neveknel, nem kell kijavítanod a gépelési hibákat — csak egész egyszerűen begépeid be a szövegét! Sőt, elég csak egy oldalt begépeined — stoppod az idődel és akkor lesz valami elképzelésed arról, hogy mi se a lábunkat fogázzuk itt naphosszal. Jó, ebben igazad van, hogy idégesshő, ha egy olyan leírást találasz a CoV-ban, ami hasonlóan vagy jobban megjelent már máshol, mondjuk 1-2 héttel korábban. Minél már mondtam vala, orról nem lehelünk. De nem le a kritikával van a baj, hanem a modorral: azért egy kicsit meredek szöveg ez a "munkátok egy nagy nulla..." egy olyan emberkétől, akitől nemhogy egy újságot, de még egy cikket sem láttam soha! (Rosszat se...)

Rest Drive

Kedves(?) CoV-Boy (12. attól függ, hogy válaszolsz-e levelemre!)

Igy megakérdelek fordítok hozzád! Létezik-e TEST DRIVE III? nekem van egy egy ilyen nevű programom (ACCOLADE GRAND PRIX), de az egyik CoV-ban olvastam, hogy se négy, se három nincs! (hirdetés cív-15) Itt azt olvastam hogy a TD III (THE PASSION) is csak most jelent meg. Akkor én gátadul át vagyok ejve, vagy mi? Akkor a valódi Test Drive III-at hol szerezhetem meg? (az igaz!?) Más: A CoV nekem tetszik, de jó lenne, ha valahol megtalálnám a Destroyer leírását! Az mintha már lett volna valamelyik LSI-s 100t-ben (a 2-ben vagy a 3-ban) — CoVboy)

Itt tyórben a Taw egy picit! késve jön az újságosokhoz a majusi szám kb. így június 20. körül, ilyenkor meg kell osztanom az újságot, mert 7-8 nap múlva azt mondja, hogy vissza kellene küldenie. (Há! ez cool! Kiviszik késve, aztán visszaküldik korábbat! Még jó, hogy számonként egy hónapi terjesztésre kötöttünk velük szerződésről... — CoVboy)

Levelem módosítását mellőzöd, próbáltam a szabványos szavak mellőzését. Így utólag megnézve azért néhány "pl..." például kihagyhat!

Sajnos a fluppy hálk zörejek mellett egy hete behalt, de aha! azért a CoV-ot rendületlenül vásárolok, sőt lehet, hogy meg is rendelem!

Úr! választ várok (minimum express)

Úr! Remélem, vásárlás helyett nem CoV-Gul-ekkel foglalkozunk! (Nem foglalkozunk, hanem foglalkozom. Harácsoló vagyok... — CoVboy)

Előre is kösz. (ha sok időm lesz valószínű, hogy egy prg.leírással gazdagabbak lesztek). PÓDER ADAM (Jól olvastam a nevedet? — CoVboy)

CoVboy: A GRAND PRIX CIRCUIT úgy lett TEST DRIVE 3., mint ahogyan annak idején a DRAGON WARS-ból BARD'S TALE IV. vagy a VENDETTA-ból LAST NINJA 3. — valamelyik jó képességű gyermek átkeresztelte, mert rémlett neki, hogy ilyen mintha már látott volna azelőtt le. Az "Igazi" TEST DRIVE 3 (a THE PASSION) valamikor tavaly decemberben jelent meg PC-n (Amíg nem tudom, mikor — kicsit lemaradtam a világ folyásától) és az Accolade valamelyik főnöke azt nyilatkozta, hogy 64-es verziót nem csinálnak belőle. Így tehát az Igazi TD3 beszerzésének biztos módja az, ha egy PC-klubban lemasolod.

12 (és néhány fél) pontban

Hi CoVBoy! Na szóval:

0.5: Szép teljesítmény, hogy már július 2(?)-án már megjelent a jún. CoV. 1. A hirdetésben az Y-THE ADVENTURE-t keresem nem az X-t. Oké? Ugyanis ezt írtad: "Keresem az X-THE... Ezek megvannak: X-THE...". Szeretném, ha a kedves olvasók nem néznének hülyének Rendben? 2. Válaszolhatnál már a 1. levelemre, bár már azt se tudom mit írtam. 3. Küldjél légy azt valami vizsgáztást a pénzzel kapcsolatban a "Csodálatos CoV Évkönyv"-re adtam tel. 3 1/2. Jó a NEWS! 4. Remélem ezek után nincs harag! 5. Na van még? 6. Úgy már más! 7. (Ezt kihagyjuk. Propaganda — CoVboy) 8. Ha ismeris valakit magyar nyelvű DOC-leírás, kérek tudást velem. 9. Jó lenne, ha (nehéz!) a belső oldalakon lennének színes képek, nem? 10. Semmi nem jut az eszembe! 11. Hogy került egybe a LAST NINJA 3 és RAILROAD TYCOON? Egyébként az előbbinek vége nem görbe a lába! 12. Ennyi! (Mert vége a lapnak.) CoVboy: 0.5: Az. 1: Rendben. 2: Én sem. 3: Kösz!... 3.5: Thanks. 4-7: Nincs. 8: Ismerlek. 9: Jó lenne. 10: De kár! 11: Egybejötték. 12. Huh...



Úgy döntöttem, ezentúl előfizetési csekken fogok választogatni!

Sziasztok!

Végre elkészült a — régóta ígért — **Commodore Tulajdonosok Baráti Körének** lemezűsága, a

SHIFT

Ez az az újság, aminek állandó megjelenése TÖLED is függ, ugyanis minél több ismertetőt, leírást vagy bármilyen számítástechnikával foglalkozó cikkel küldesz, annál sűrűbben találkozunk kedvenc 64-edennel.

Lesz hirdetési rovat (ami természetesen ingyenes), helyet biztosítunk a különböző hazai csapatoknak, hogy bemutathassák demoikat és még sok mindennel szeretnénk foglalkozni, ami TÉGED is érdekelhet.

Kérd próbaszámunkat az alábbi címen:

Commodore Tulajdonosok Baráti Köre

Budapest, 1046. Hajló u. 2-8.
(Általános Művelődési Központ)

Őszintén reméljük, hogy minden hónapban találkozunk!

Most a változatosság kedvéért egy teljesen új dolog következik, amivel még bizonyára nem találkoztatok ebben a számban...

Hosszas ígéretés és nyűglődés után megjelenik a csodálatos, a lenyűgöző, a tantsztikus és a satöbbi



CoV Évkönyv '91

(ami egyébként minden bizonnyal évezredünk legörömtelibb eseményének ígérkezik)!

Lesz ebben minden, amire csak egy CoV-hívó vágyhat:

- kalandjátékok, szimulátorok leírása 64-re és Amigára;
- GigaTökösMakos és MegaAdventour, azokból az 64- és Amiga stuflokból, amiket jobb időkre spájzoltunk;
- Elsősegély 10 oldalon;
- GRAPHIC ADVENTURE CREATOR-leírás mindazon 64-eseknek, akik Rákai maestro babérjaira pályáznak;
- NOISE TRACKER/PRO TRACKER-leírás azon Amigóknak, akiknek még nem dugult be a fülük;
- Egy kis programozástechnika a 64-eseknek és az Amigásoknak (rasztertrükkök meg egyebek);
- 18 oldalas Plus4-sarok, mert az nekik is jár;
- Felhasználói TökösMakos;
- Tehenek...
- (CoVboy nem.)

Az elmondottak valószínűleg tanúbizonyságot tettek eme csodálatos papírhalmaz korszakalkoró voltáról — így lehát egyértelmű a teendő: meg kell rendelni tőlünk, mert 249,— Ft igazán nem olyan kevés (pardon: sok) egy ilyen ludományos könyvecskéért. Megrendelhető nátlunk (kérj előfizetési csekket vagy add tel a pénzt a COM-Ware Kft. MNB-számlájára) és októberben te is belépsz a boldog-(talan) Évkönyv-Tulajdonosok klubjába.

(Egyébként meg pusszantunk mindenkit, aki idáig már megrendelte!)